

# L'ETERNAUTA

LA RIVISTA DEL FANTASTICO N° 142 LIRE 7.000

**"QUALE CIBERPUNK?"**  
di G. de Turris

**"ROCKETEER"**  
di P. Siena

**UN'AVVENTURA DI CLIFF BURTON**  
di Rodolphe & Durand

**GHITA DI ALIZARR**  
di Frank Thorne

**PETER KOCK**  
di Barreiro & Solano Lopez

## STORIE COMPLETE!

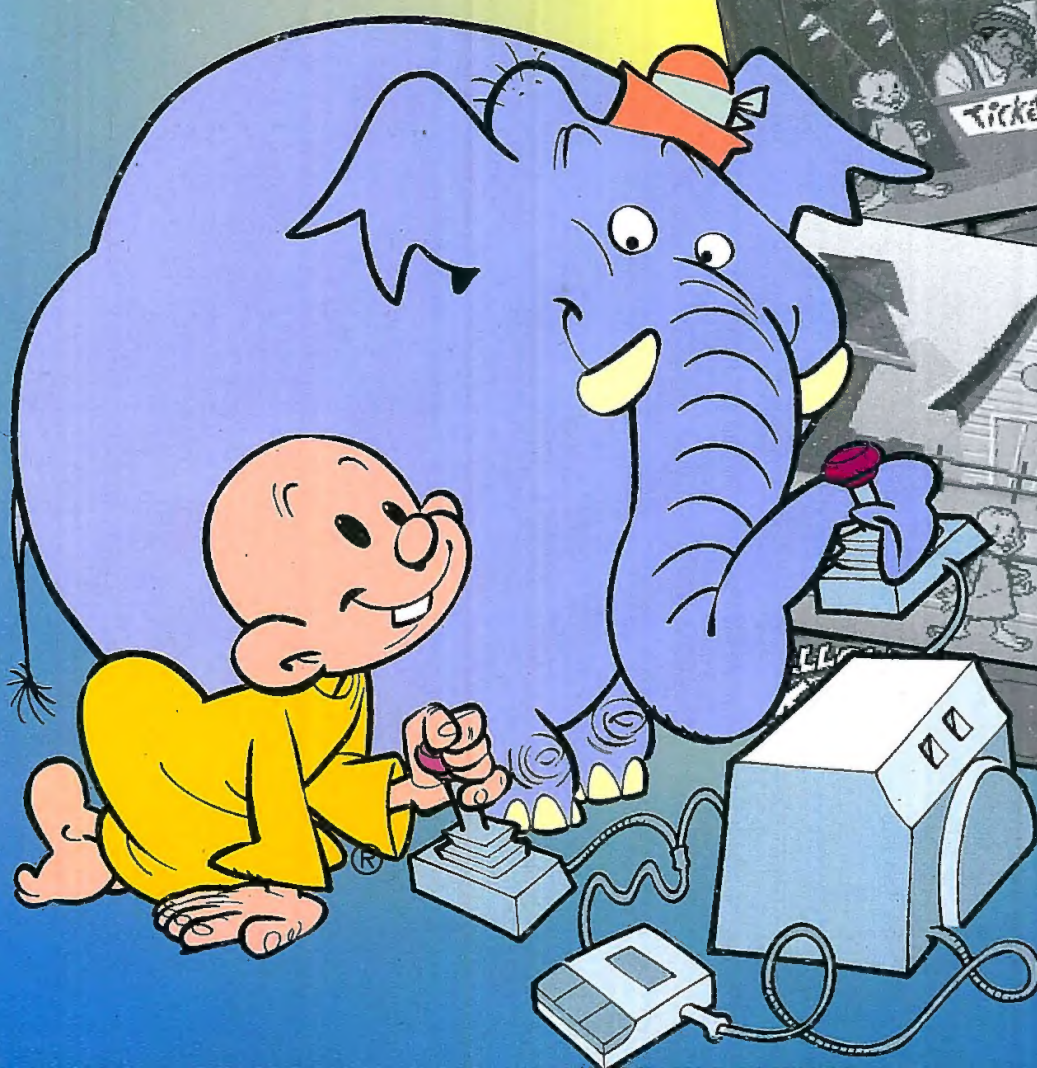




# Yellow Kid

**L'ADVENTURE-GAME  
DA NON PERDERE!**

in edicola a Gennaio



**lire 14.900**



L'aumento del prezzo della carta ci ha costretti a diminuire il numero delle pagine e a lasciare il prezzo inalterato; questa modifica, come tutte quelle apportate alla rivista per cause indipendenti dalla nostra volontà, ci addolora notevolmente ma speriamo che la qualità media delle pagine superstiti (che sono pur sempre 96...) renda egualmente appetitoso "L'Eternauta"! Su questo numero, tanto per restare in tema di qualità, vi proponiamo un'altra avventura di Cliff Burton, il personaggio nato dalla fantasia del duo Rodolphe-Durand. Questi autori giocano mirabilmente sul filo dell'irrealtà, sconfinando sovente nel grottesco sia a livello grafico che nelle trovate della sceneggiatura, senza però perdere mai di vista il pathos e il gusto per l'avventura. Secondo il mio modesto parere, il fumetto è anche e soprattutto questo, vale a dire mostrare ciò che non si può vedere, sfruttando in pieno la grande opportunità di rendere visibili, grazie alla magia delle immagini disegnate, i sentimenti, le sensazioni e simboli onirici che fanno da sostrato e da "tappeto" alla realtà oggettiva. Il fumetto "realistico" o "naturalistico", comunque, per quanto più aderente alla vita così come la vediamo ogni giorno, contiene sempre e innegabilmente il punto di vista e la prospettiva dell'autore, ed è anche per questo motivo, per la possibilità di operare questa "scelta artistica", che il fumetto va collocato di diritto nel patrimonio culturale dell'uomo, accanto ad altre manifestazioni dell'ingegno e del talento considerate più nobili o più storicamente affermate.

**Lorenzo Bartoli**

# SOMMARIO



**Un'avventura di Cliff Burton: Purosangue** di Rodolphe & Durand

**2**



**Posteterna**

**64**

**Antefatto** a cura di L. Gori

**65**

**Comic Art News** a cura de L'Eternauta

**66**

**Ghita di Alizarr** di F. Thorne

**67**

**Arriva l'uomo razzo** di P. Siena

**77**

**Quale Ciberpunk?** di G. de Turris

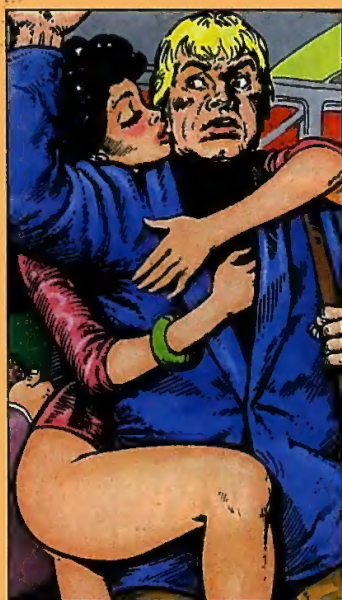
**78**

**Peter Kock** di R. Barreiro & F. Solano Lopez

**80**

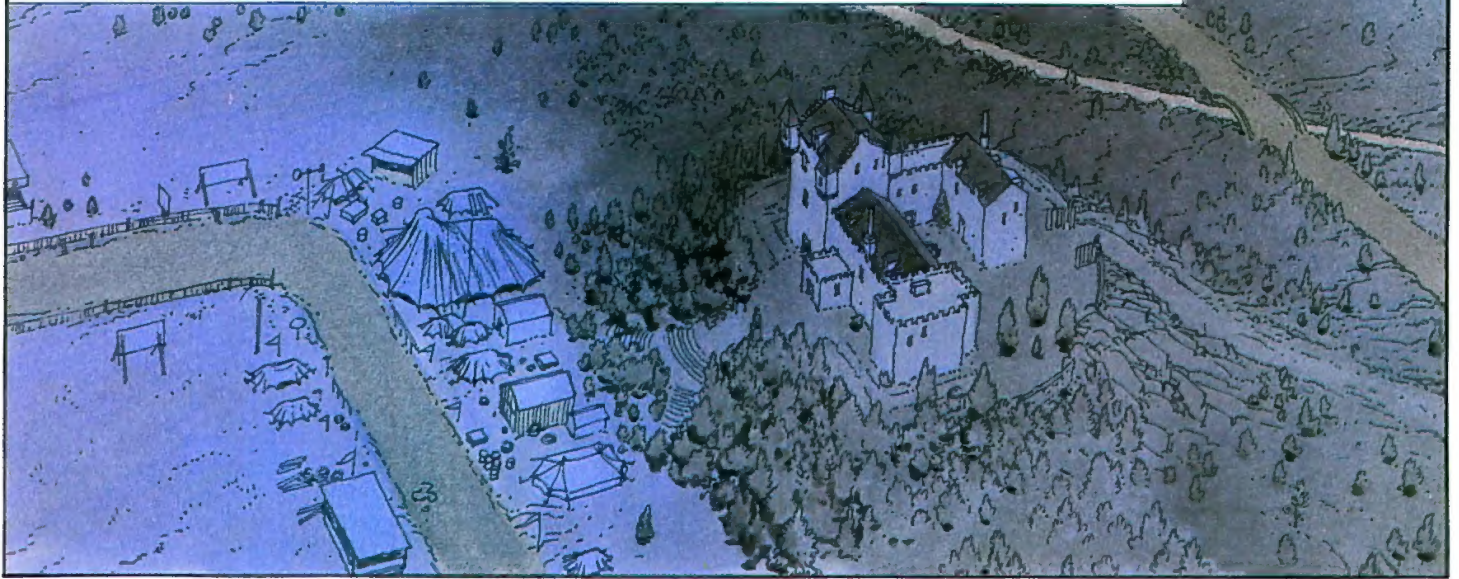
**Indice di gradimento**

**96**





... E' QUI, ALL'OMBRA DEL MANIERO DI WHIRLWIND CASTLE, SULLE TERRE DI SIR WILFRED AUSTEN ...



... CHE SI SVOLGERA' DOMENICA QUESTA NUOVA E SINGOLARE PROVA DI CORSA AUTOMOBILISTICA ...



... UNA PROVA APERTA A TUTTI GLI INVENTORI, TUTTI GLI INNOVATORI IN MATERIA DI MOTORI, DI TELAI E CARROZZERIE DI AUTOMOBILI ...



... PIU' DI TRENTA PARTECIPANTI SONO ATTESI. TRA LORO, I FRATELLI WINTER E LA LORD SORPRENDENTE "BLACK-WIDOW", WILLIS E LA SUA FAMOSA TURNER ...



... E SOPRATTUTTO LA LEVIATHAN- PULLMAN DELL'INGEGNER CROST ...

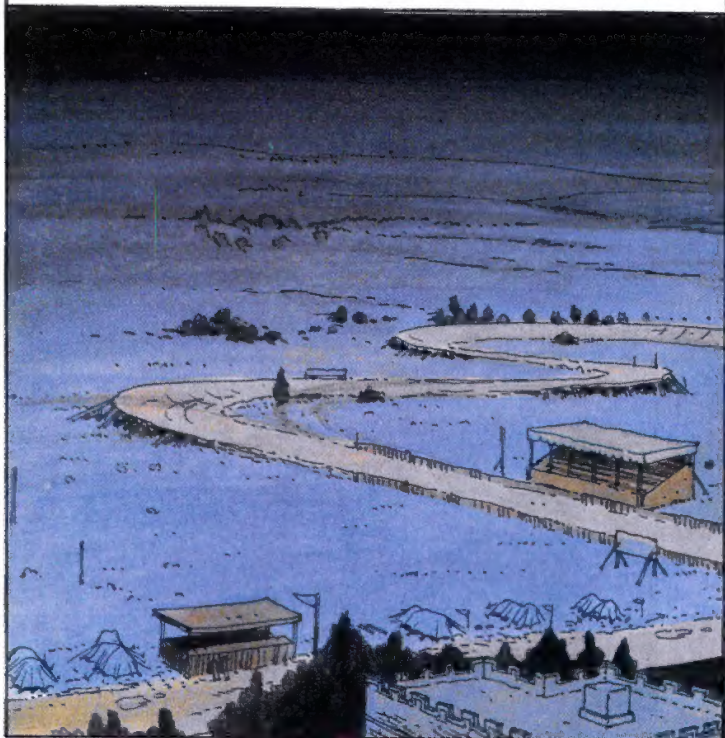


... UN MOSTRUOSO VEICOLO ALTO PIU' DI DIECI METRI I CUI SEGRETI DI COSTRUZIONE SONO ANCORA CUSTODITI GELOSAMENTE ...

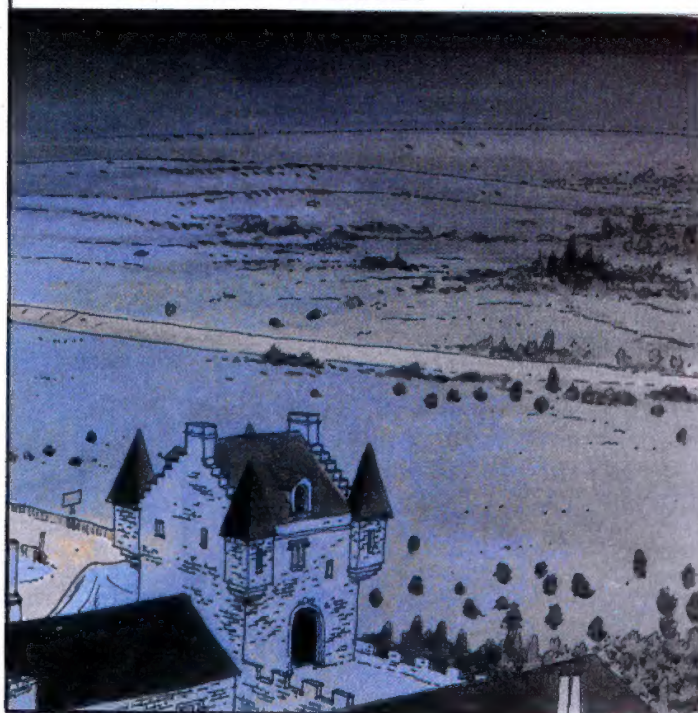




E' SUL CIRCUITO PRIVATO DEL COLONNELLO AUSTEN CHE I BO-  
LIDI SI LANCIERANNO, EFFETTUANDOVI UN DOPIO GIRO ...



... PRIMA DI AFFRONTARE LA STRADA DI BEARDLEY,  
PER L'OCCASIONE CHIUSA AL TRAFFICO, SULLA QUALE E'  
STATO TRACCIATO IL TRAGUARDO.



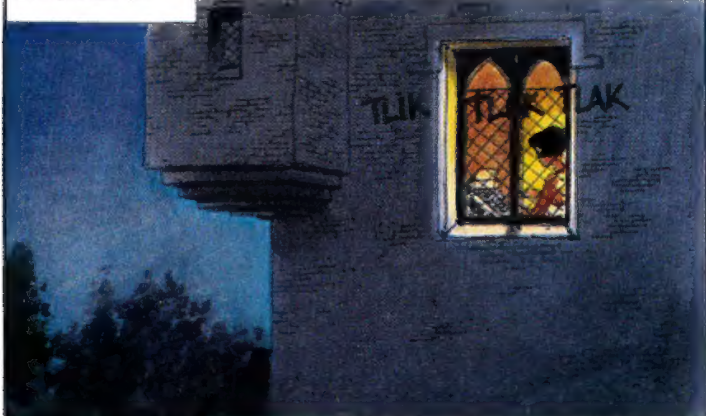
LA CREAZIONE DELL'AUSTEN TROPHY  
E' UN VECCHIO SOGNO DEL COLONNEL-  
LO, CHE DURANTE LA GUERRA COMAN-  
DAVA GIA' UN'UNITA' MOTORIZZATA.



BELL'UOMO, DOTATO DI FORTE PER-  
SONALITA' E DI GRANDE PRESTANZA,  
GALANTE CON LE DONNE, TENERO E  
SOLLECITO, IL COLO ...



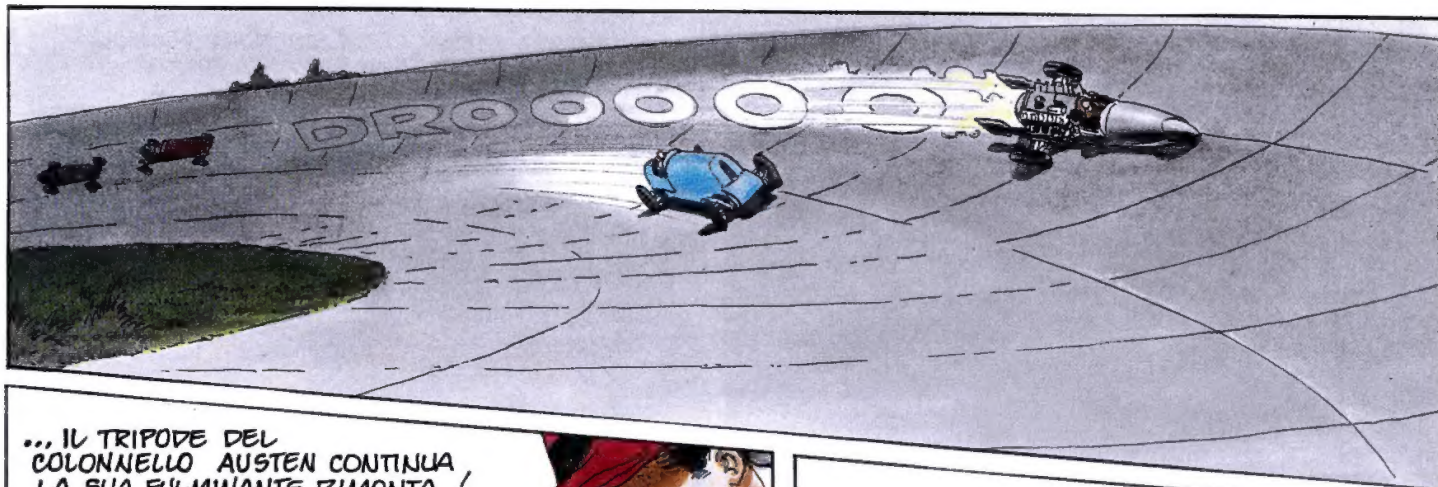
LA PASSIONE DEL COLONNELLO PER LE AUTOMOBILI L'HA  
PORTATO A CONCEPIRE EGLI STESSO UN VEICOLO, UNA VET-  
TURA A TRE RUOTE DOTATA DI UN MOTORE ROLLS-ROYCE DODICI  
CILINDRI ...



SU QUESTO MEZZO D'ECCEZIONE, PARTIRA', NELLA CA-  
TEGORIA FUORI CONCORSO, DOMENICA MATTINA, TRA GLI  
ALTRI CONCORRENTI ...







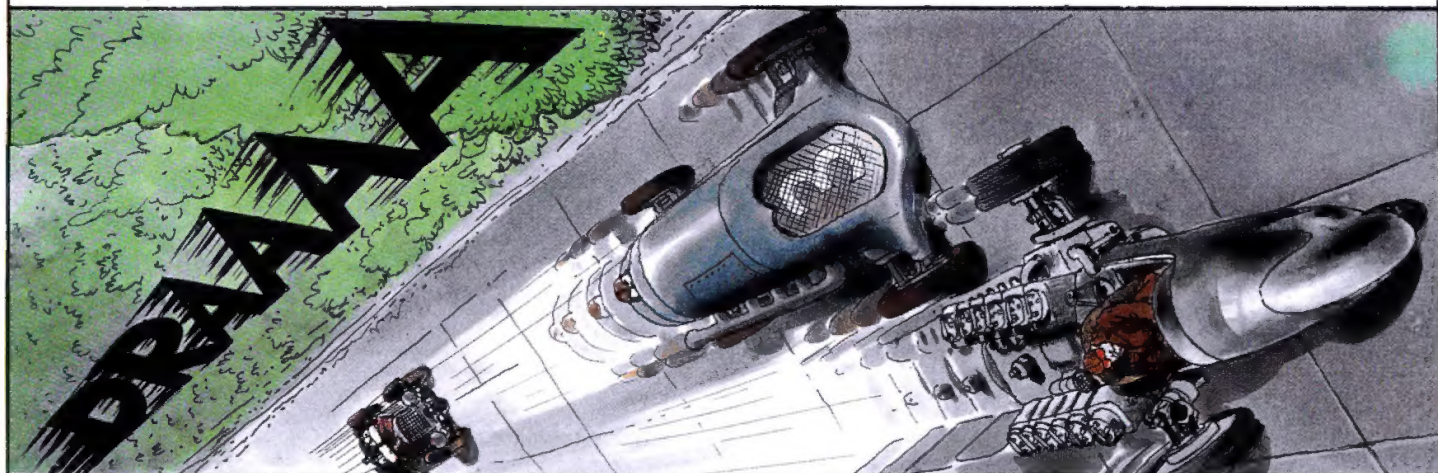
... IL TRIPODE DEL COLONNELLO AUSTEN CONTINUA LA SUA FULMINANTE RIMONTA ! HA DOPPIATO JOHNSON, SORPASSATO WENDLEY, E' A UNA SOLA LUNGHEZZA DA LENOX !! ACCELERA ANCORA ! SI' ! SI' ! GLI STA ADDOSSO !!



LO RAGGIUNGE ! LO RAGGIUNGE ! MA ECCO CHE LENOX ACCELERA ANCORA ! SI ACCENDE UN DUELLO SENZA PIETA' !!



... UN DUELLO ? CHE DICO ! UNA GUERRA DI GIGANTI, DI MOSTRI !!!

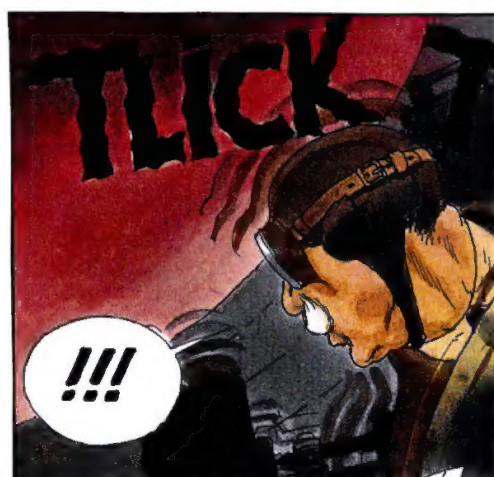
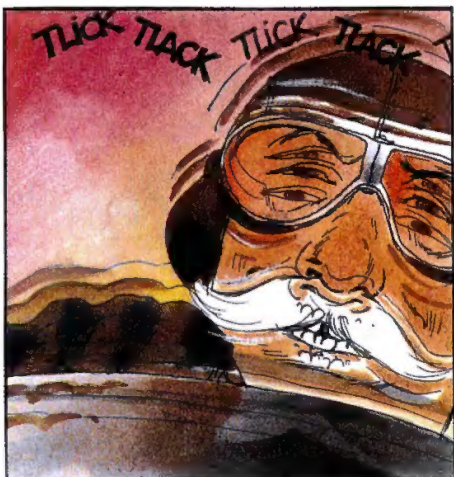
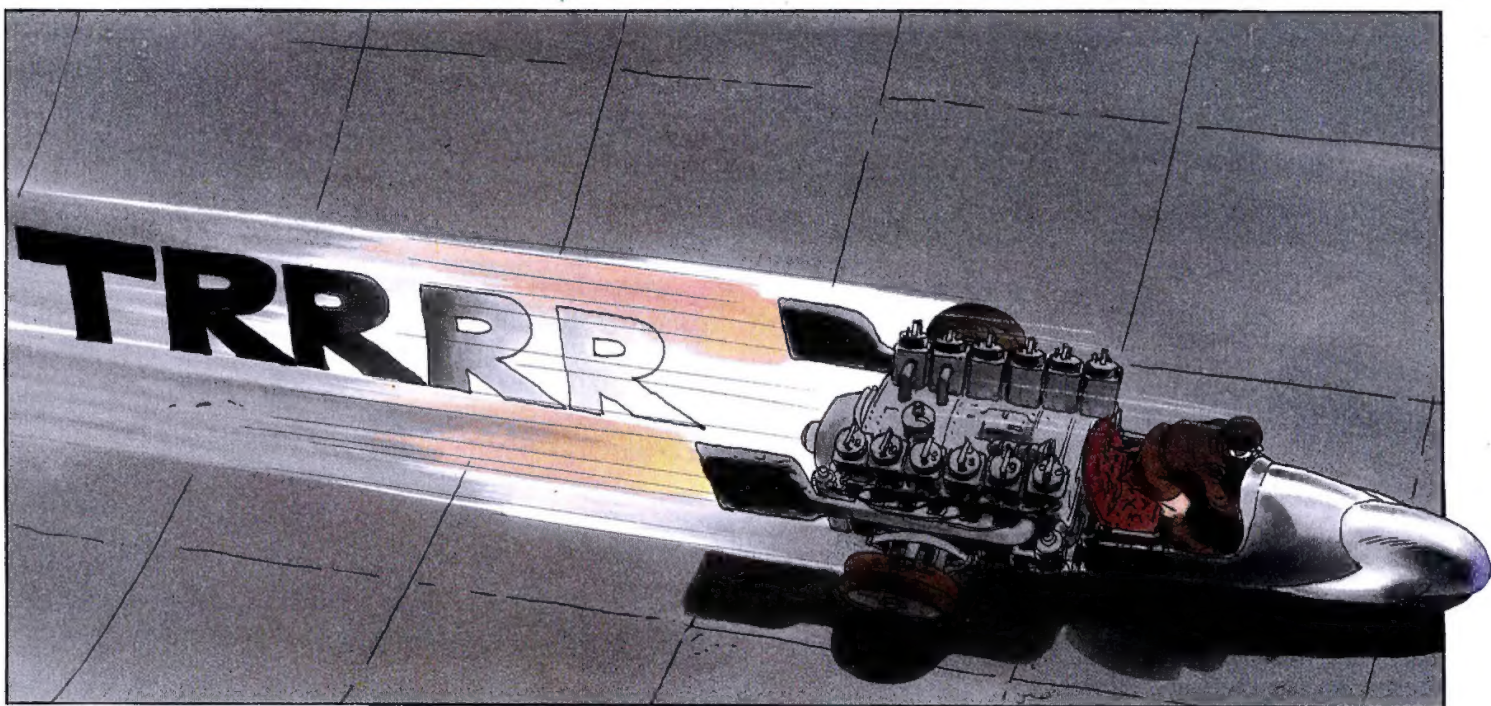
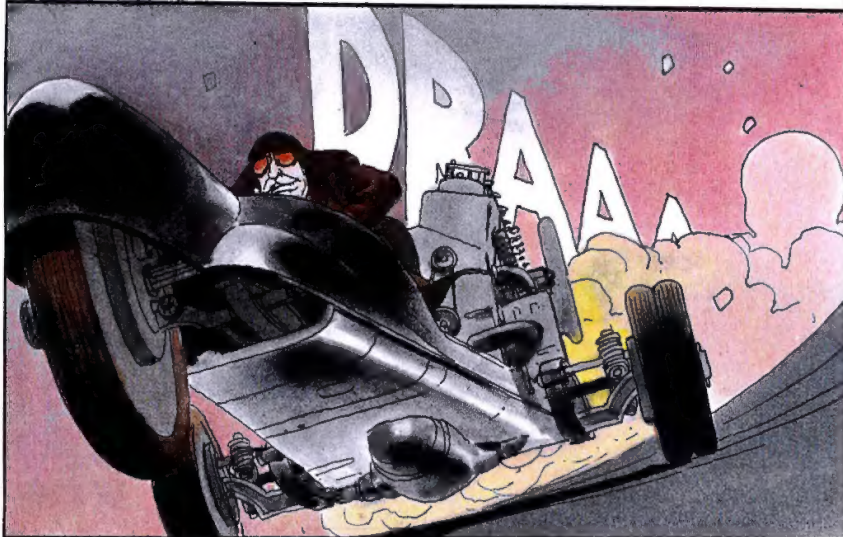




**SIIII'!! E' PASSATO!!!  
IL TRIPODE E' PASSATO!  
IL COLONNELLO E'  
IN TESTA!!**

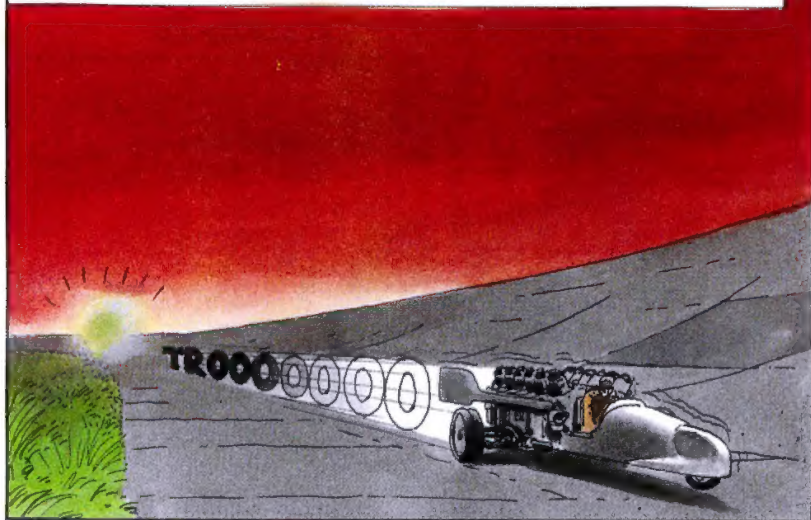


**... LASCIA LENOX DIETRO DI LUI!  
A PIENO REGIME ATTACCA IL  
RETTILINEO!  
LO HA GIA' STACCATO!!!**

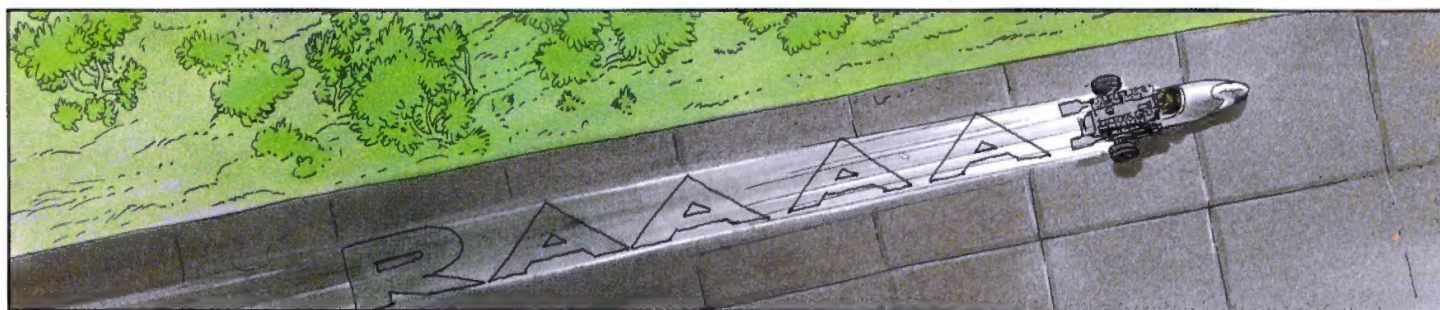




SORTA NON SI SA DA DOVE, UNA MASSA INDISTINTA,  
ENORME, GLI CORRE DIETRO !...



... E CORRE RAPIDAMENTE !!  
MOLTO RAPIDAMENTE !



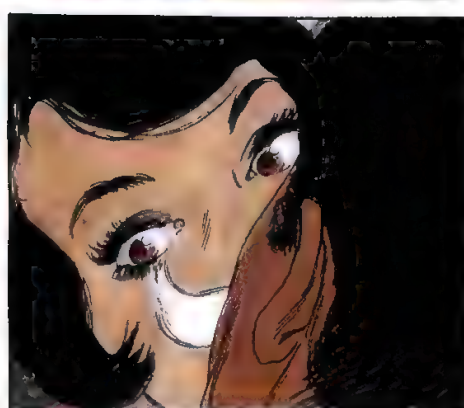
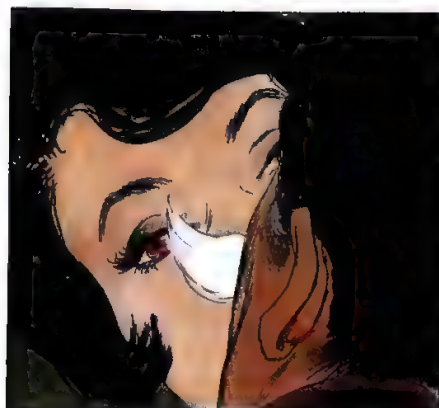
















PER GIOVE!

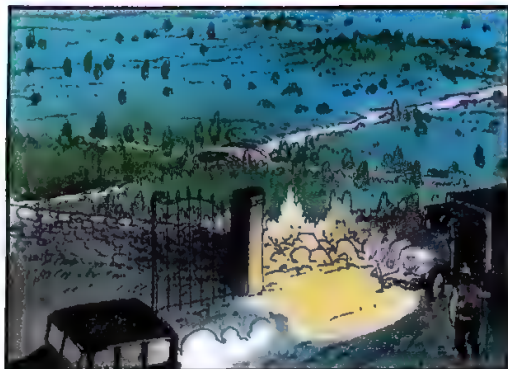


E'....?



MORTO, SENZA DUBBIO!... MA QUEL CHE E' STRANO E' IL SUO COLORE! QUEST'UOMO NON DEVE AVERE PIU' UNA GOCCE DI SANGUE NELLE VENE!...

CHIAMIAMO LA POLIZIA, PRESTO!



... MA BUON DIO, COME FACCI  
A SAPERE CHI E' COSTUI ?!!!  
**CHE RAZZA DI PRETE-  
SE !!...**



... E' COMPITO SUO, CHE IO SAPPIA, SAPERE CHI E' QUEST'UOMO E COSA FACEVA SULLE MIE // TERRE .....

SIR AUSTEN, LA PREGO! NON VOLEVO CERTO DIRE CHE ...



... CIO' CHE POSSO DIRLE, IO, E' CHE NON E' ABITUDINE DEGLI AUSTEN ASSASSINARE GENTE, RAPINARLA  
**E ANCOR MENO MORDERLA SUL COLLO !!...**



SIR AUSTEN HA RAGIONE, SERGENTE! L'INDIVIDUO HA DUE SEGNI VICINO ALLA CLAVICOLA!

DUE PICCOLI BUCHI!... ESATTAMENTE COME L'ALTRO!





QUALE ALTRO?

...UHM... UN ALTRO CORPO E' STATO SCOPERTO IERI VICINO BEARDLEY, DISSANGUATO E... UHM... CON LO STESSO TIPO DI BUCI...



BENE. PORTATELO VIA!

ALLORA, SERGENTE, NON MI ARRESTA?

VIA, COLONNELLO! FANNO SOLO IL LORO LAVORO!...



IL LORO LAVORO?  
**BALLE!**  
QUEGLI OTTUSI NON AVEVANO NEANCHE NOTATO I BUCI!... RIUSCIRANNO A MANDARMI ALL'ARIA LA CORSA!



E COME?

MA CON LA LORO SEDICENTE INCHIESTA! DOMANI NE AVREMO TANTI, NASO ALL'ARIA E OCCHIO SOSPETTOSO, A CURIOSARE NEL PARCO E NEGLI STAND! BELLA PUBBLICITA' PER NOI!



UHM! AVREI UN'IDEA...

POSSO CHIAMARE LONDRA?

CERTO!



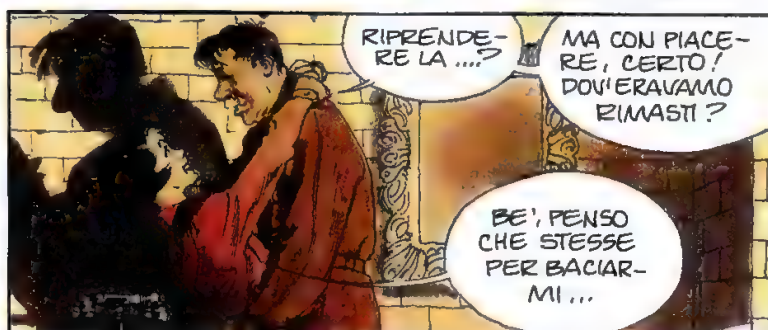
PRONTO, PAUL? VERA WILSON... SI', BUONGIORNO, PAUL! DICA, C'E' CLIFF?



ECCO, TUTTO A POSTO...

A POSTO? IN CHE MODO?

LO SCOPRIRA' DOMANI! SE INTANTO RIPRENDESSIMO LA CONVERSAZIONE DI PRIMA?



RIPRENDE-RE LA...?

MA CON PIACERE, CERTO! DOV'ERAVAMO RIMASTI?

BE', PENSO CHE STESSE PER BACIARMI...













... E PER CIÒ CHE  
RIGUARDA IL  
MOTORE ?

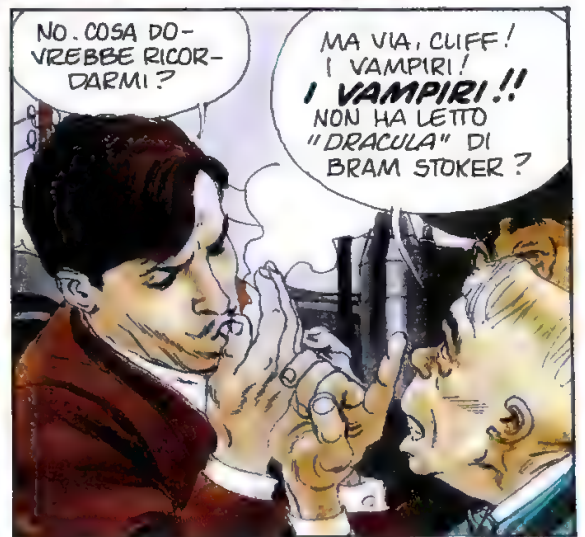
I SIGNORI MI SCUSERANNO,  
MA NON POSSO ANCORA SVELA-  
RE NIENTE ! E' UN CONCETTO  
TALMENTE RIVOLUZIONARIO...



RIVOLUZIONARIO,  
DICE !... CERCANO  
SOLO DI  
VANTARSI !

E LE LORO  
TUTE, HAI  
VISTO ?...

NON LE RI-  
CORDA NULLA  
QUESTA STORIA  
DEI MORSI A  
SANGUE ?



NO. COSA DO-  
VREBBE RICOR-  
DARMI ?

MA VIA, CLIFF !  
I VAMPIRI !  
**I VAMPIRI !!**  
NON HA LETTO  
"DRACULA" DI  
BRAM STOKER ?



I VAMPIRI SI NUTRONO  
ESCLUSIVAMENTE DI SANGUE  
UMANO ! MORDONO LE  
LORO VITTIME E NE  
BEVONO IL **SANGUE** !

INCREDIBILE !  
TOTALMENTE  
INCREDIBILE !  
E POI ?



... ESCONO SOLO DI NOTTE ...  
TE MONO L'ODORE DI AGLIO E  
LA VISTA DEL CROCEFISSO ... LI  
SI UCCIDE CON UN PALO NEL  
CUORE ... **E SO-  
PRATTUTTO...**

si' ?



**SOPRA-  
TUTTO...** EHM ...  
RISIEDONO ABI-  
TUALMENTE NELLE  
CRIPTE DEI  
CASTELLI !...





BE', HAI VISTO, LA PRESENTAZIONE E' ANDATA BENE!...

EH? MA SEI INCONSCIENTE, DICO! NON HAI VISTO NIENTE?



GUARDA QUA!

QUESTO SCHIFO DI AUTO NE HA FATTA UN'ALTRA DEWE SUE! PROPRIO MENTRE FACEVI BEI DISCORSI! BASTAVA CHE UN GIORNALISTA OIRASSE LA TESTA ...

BUON DIO! ANCORA?...



... VI ABBIAMO CERCATO DAPPERTUTTO! SBRI-  
GHIAMOCI, LA "LEVIA-  
THAN" VERRA' ESPOSTA  
TRA UN MINUTO!

SIGNOR WIGELOW?  
LEI NON VIENE?

SI', SI'...



SONO TUTTI ALLA PRESENTAZIONE DEL MAMMOUTH SU RUOTE! VADO A CHIUDERE LO STAND ...

D'ACCORDO / IO CERCO DI SISTEMARLA!...



... MA NON TI PROMETTO NIENTE!...

PIU' VA AVANTI,  
PIU' QUESTO COSO MI SFUGGE!



CHE E' SUCCESSO ANCORA ...?!



DIABOLO!...  
MA QUESTO NON C'ERA !!!

C'E' UN PROBLEMA?



CLYDE ... CHE VUOI CHE TI DICA? CREDO CHE FAREMMO MEGLIO A FERMARCI. STA DIVENTANDO TROPPO PERICOLOSO!

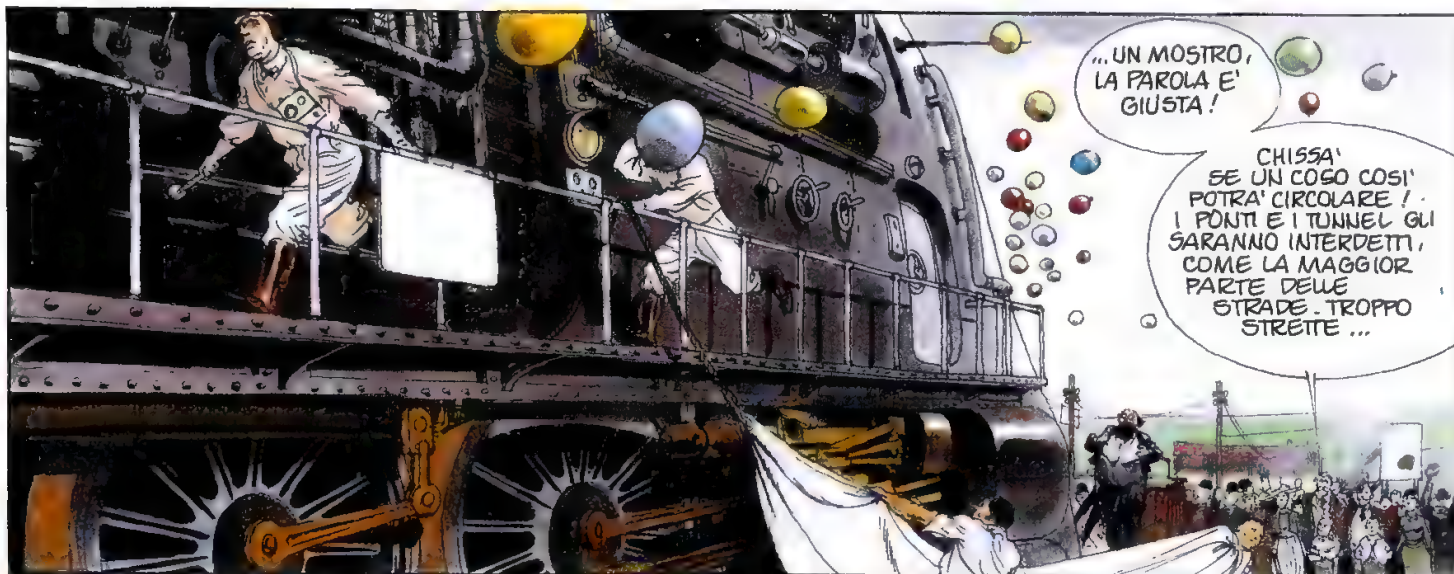
**FERMARCI?!...**  
PER UNA MACCHIA CASUALE, TU ...

NON E' SOLO LA MACCHIA ...









...UN MOSTRO,  
LA PAROLA E'  
GIUSTA!

CHISSA'  
SE UN COSO COSI'  
POTRA' CIRCOLARE!  
I PONTI E I TUNNEL GI  
SARANNO INTERDETTI,  
COME LA MAGGIOR  
PARTE DELLE  
STRADE. TROPPO  
STRETTE ...

ALLORA,  
CLIFF, LA  
SUA INDA-  
GINE?

UN PO' DI PA-  
ZIENZA, CARA!  
SIAMO APPENA  
ARRIVATI! CI LA-  
SCI IL TEMPO DI  
RESPIRARE!

IL VOSTRO ARRIVO E' GIA' STATO  
POSITIVO NEL FAR FUGGIRE IL  
SERPENTE E I SUOI TANGHERI!  
ESTREMAMENTE POSITIVO,  
MIO CARO!

SIR  
AUSTEN, A  
QUESTO PROPO-  
SITO VOLEVO CHIE-  
DERLE ...

L'ASCOLTO, CARO  
SIGNOR WIGELOW,  
L'ASCOLTO! CHE  
POSSO FARE  
PER LEI?

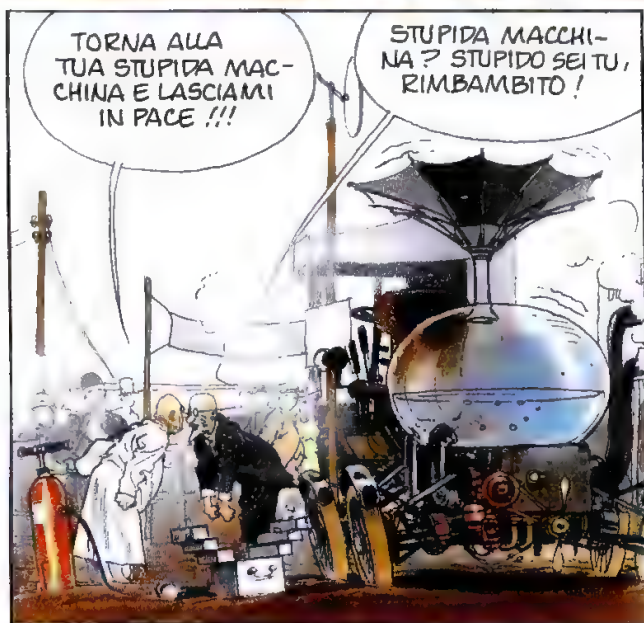
ECCO: MI  
PIACEREBBE POTER  
VISITARE LE CRIPTE  
DEL SUO  
CASTELLO ...



VISITARE LE ...?!

**AH NON!!** CA\* SUFFIT COMME CA!

CHE  
SUCCEDDE?



TORNA ALLA  
TUA STUPIDA MAC-  
CHINA E LASCIAMI  
IN PACE !!!

STUPIDA MACCHI-  
NA? STUPIDO SEI TU,  
RIMBAMBITO!

**RIMBAMBI-  
TO?!** TI FACCI  
VEDERE IO,  
SCEMO !!

LASCIAMI STARE,  
**VECCHIO  
PAZZO!!**

**PAZZO  
IO?!**



SIGNORI!  
SIGNORI!

\* AH, NO! BASTA COSI'!







SIR AUSTEN AVEVA INVITATO A PRANZO GIORNALISTI E REPORTERS, E LA CONVERSAZIONE ERA MOLTO ANIMATA ...



... E' VERO, IL MOTORE AD ACQUA PIOVANA NON E' MALE, MA VOI NON AVETE ANCORA VISTO LA "CLOROFAGA"?

LA CHE?...

LA CLORO-FAGA!

PETERS HA RAGIONE! NON VA TRASCURATA! FIGURATEVI CHE SI ALIMENTA AD ERBA!

NON E' VERO!...

SI! SI! HA UNA SPECIE DI ALAMBICCO CHE DISTILLA I VEGETALI!

... MA NON ANDATELE TROPPO VICINO: HA CESCOIE CIRCOLARI DAVVERO PERICOLOSE!

SIGNORI! PER FAVORE!

POICHE' IL CONCORSO E' APERTO A TUTTI GLI INVENTORI, E' NORMALE CHE CI SIA QUALCHE VEICOLO UN PO'... SPECIALE...! MA NON SCORDATE CHE CI SONO ANCHE MODELLI MOLTO SERI CHE, E' EVIDENTE, PREFIGURANO L'AUTOBILIE DEL DOMANI ...

... AD ESEMPIO LA "BS" DI LEACH, LA "TURNER" DI WILLS, LA "BLACK WIDOW" DEI FRATELLI WINTER ...

DOVE DIAVOLO SONO CLIFF E WIGELOW?

E DELLA "LEVIATHAN PULLMAN" CHE NE PENSA, CO-LONNELLO?

CHE WIGELOW SCOMPARIA, PASSI! MA CLIFF?

NON HA L'ABITUDINE DI LASCIARE UN POSTO VUOTO SENZA SCUSARSI!...

A MENO CHE QUELLA GIOVANE PILOTA... MA NO, IMPOSSIBILE!...

VADA UN PO' INDIETRO, PER FAVORE!...

... E LAVORA PER SCOTLAND YARD? CASPITA!...

ATTENTO A NON SPORCARSI! C'E' DEL GRASSO ...

GRAZIE, NON SI PREOCCUPI! ADORO I MOTORI, L'OLIO, LA BENZINA!...





I SUOI  
AMICI NON  
VENGONO ?

IO ... NO! NON  
SO DOVE SONO !  
L'ISPETTORE  
WIGELOW CERCAVA  
QUALCOSA NELLE  
CUCINE, E POI ...



DICA, ISPETTORE,  
CHE NE FARA' ?

EH!  
EH!

SENTA:  
PUO' DIRMICI DA  
DOVE SI VA NEI  
SOTTERRANEI ?



JEFFREY, SECON-  
DO LEI SONO TUTTI  
COSI' A SCOTLAND  
YARD ?

UHM...



UNA TOR-  
CIA, AGLIO,  
UNA MAZZA, UN  
PALO, IL MIO  
WHISKY ...

STRANO, HO  
L'IMPRESSIONE  
DI SCORDARE  
QUALCOSA ...



MIO  
DIO !



E ORA ...



ALL'AT-  
TACCO !

CLICK



CALMA,  
WIGELOW,  
**CALMA!**

SEI  
SULLA PISTA  
BUONA !







AAAAAAAHHH

UN PIPISTRELLO?!

FLAP

FLAP

MA I PIPISTRELLI ...  
SONO CUGINI DEI  
VAMPIRI! EH  
EH!

CI SONO,  
DUNQUE!

SE PENSO  
A QUEGLI SCIOC-  
CHI CHE CER-  
CANO LASSU'!

ATTENZIONE! ATTENZIONE!

AVANTI!  
AVANTI!

PIANO!  
ANCORA!...

AH! ATTENZIONE!  
SPOSTATI DI LA',  
MALEDETTO  
PRUSSIANO !!

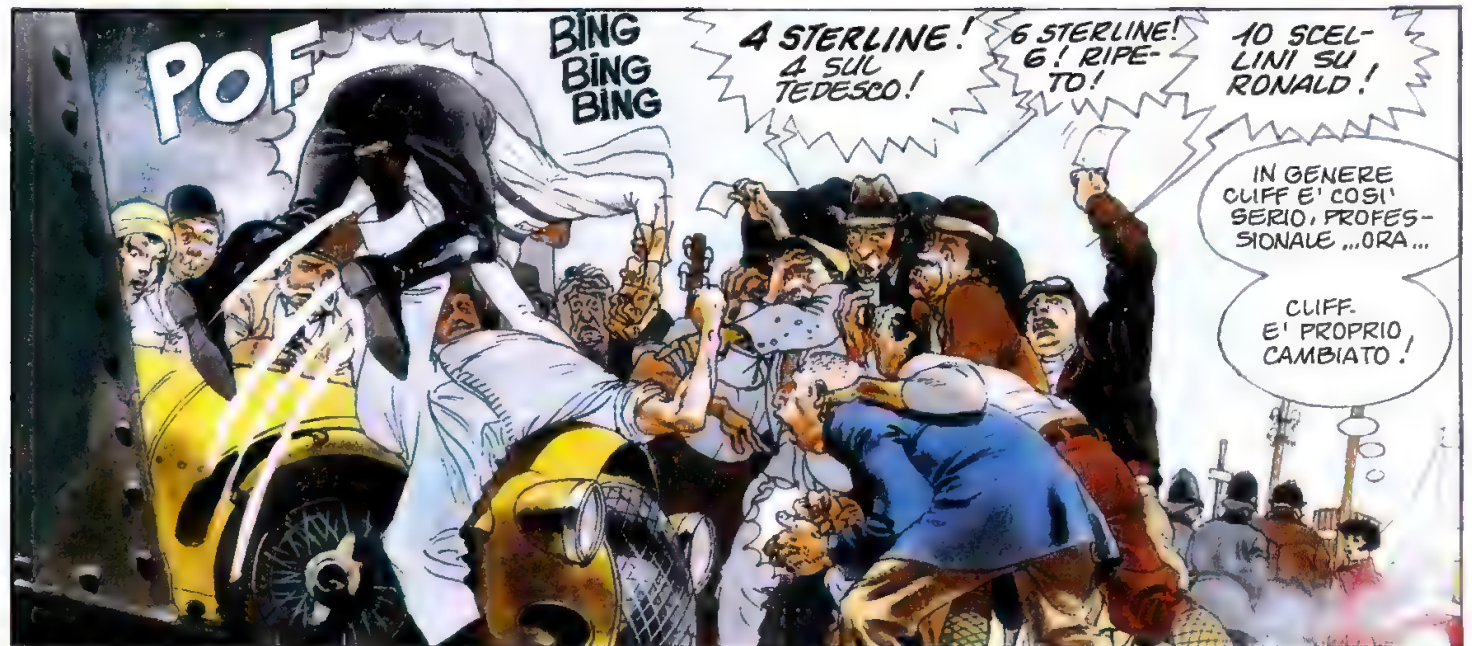
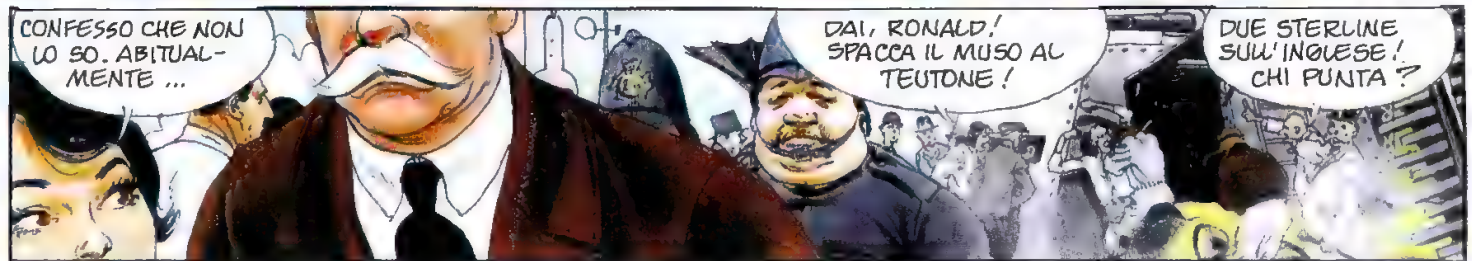
WAS?

TUTTI I CONCORRENTI SONO ATTESI ALLA PARTENZA !!

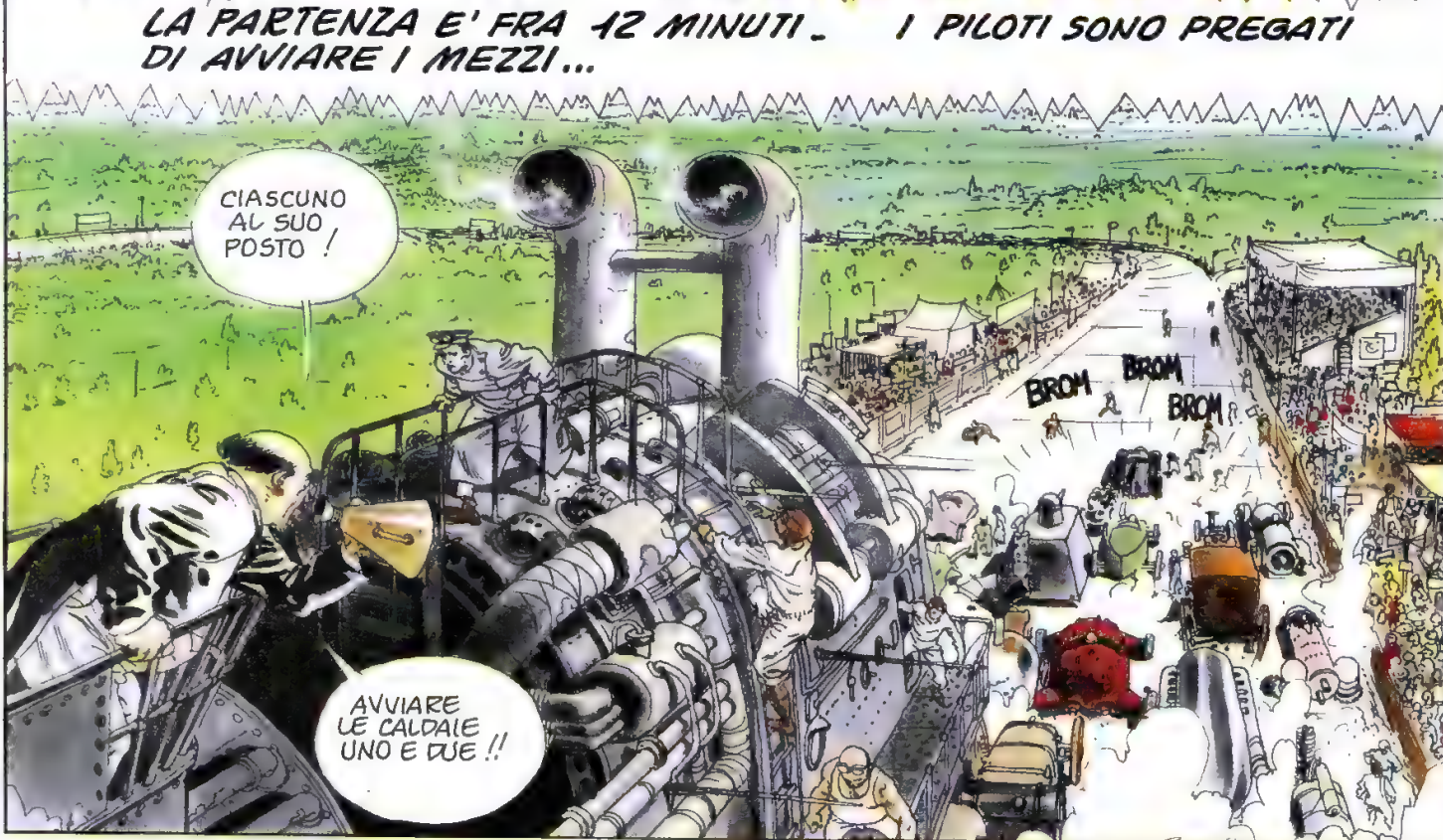
ANDIAMO, SERGENTE!  
UN BEL GESTO! LE CHIEDO  
SOLO DI SPOSTARE DI  
QUALCHE ORA IL SUO  
INTERROGATORIO !...

E L'ASSASSINO?  
FORSE HA SPOSTATO  
L'ORA DEL SUO  
CRIMINE ?















...FRA QUALCHE MINUTO  
COMINCIA IL CONTO  
ALLA ROVESCIA!  
I MOTORI **GIA'**  
RUGGISCONO E I BOLIDI  
STANNO PER  
**SCATTARE!!**

AAAH, AMICI!  
AAAMIIIIICI  
MIEI! VIVIAMO  
MOMENTI  
DI PASSIONE  
E FEBBRE  
!!!

**CI SIAMO!** INIZIA IL CONTO ALLA ROVESCIA!

VENGA, CLIFF, DOB-  
BIAMO SGOMBRARE  
LA PISTA! LUI DEVE  
AIUTARCI!

COS'HAI  
DA DIRE,  
VECCHIO  
SCEMO?!

LA!  
QUEI  
NUVOLO-  
NI NERI  
GONFI DI  
PIOGGIA!  
LI VEDI  
I NUVO-  
LONI?  
?

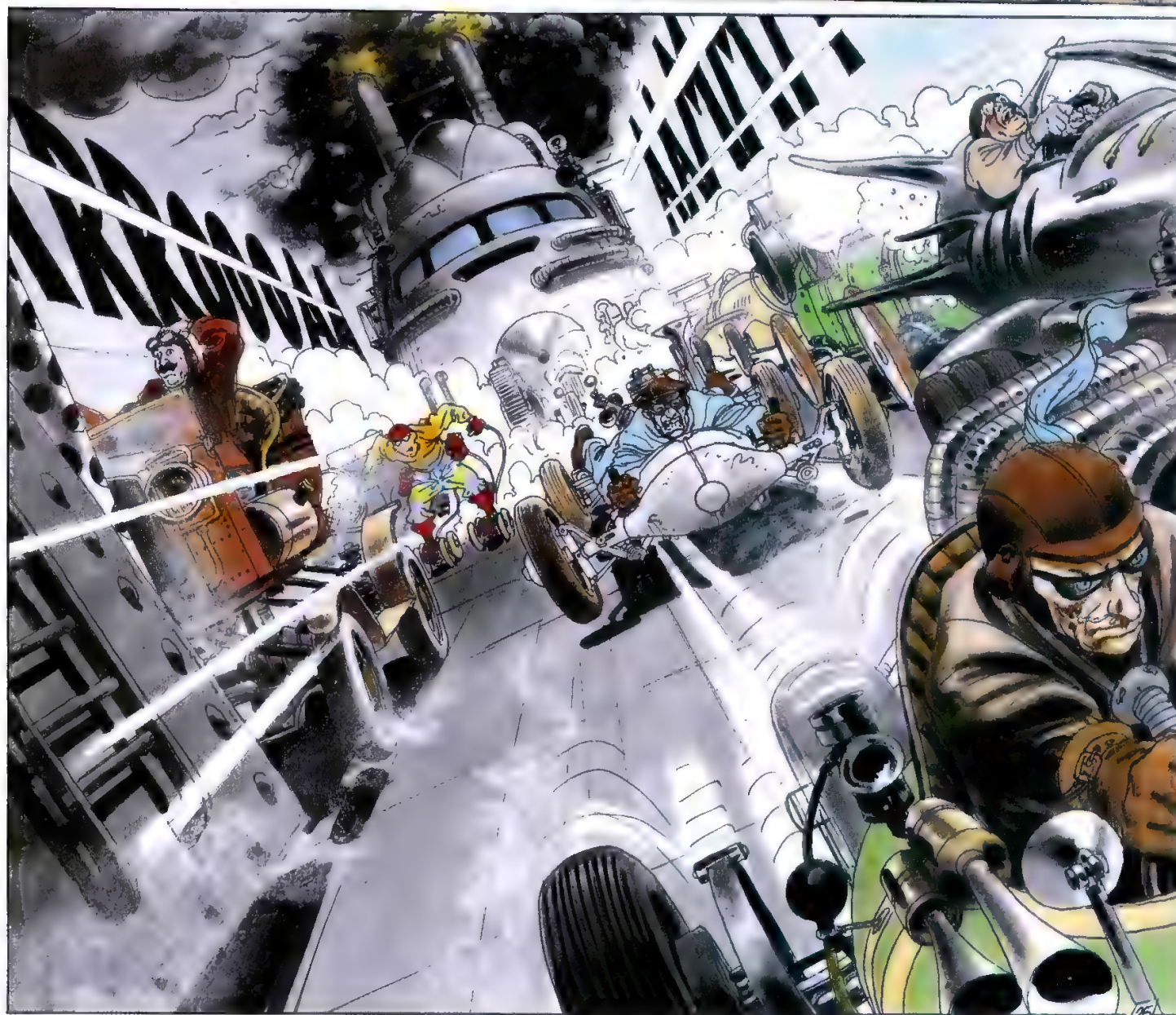
E UN  
PUGNO  
SUL NASO  
LO VUOI  
VEDERE  
?!

6 5 4 3  
2  
1

**VIAAAA!**

**BRRRRROOOAAAHHHHH**

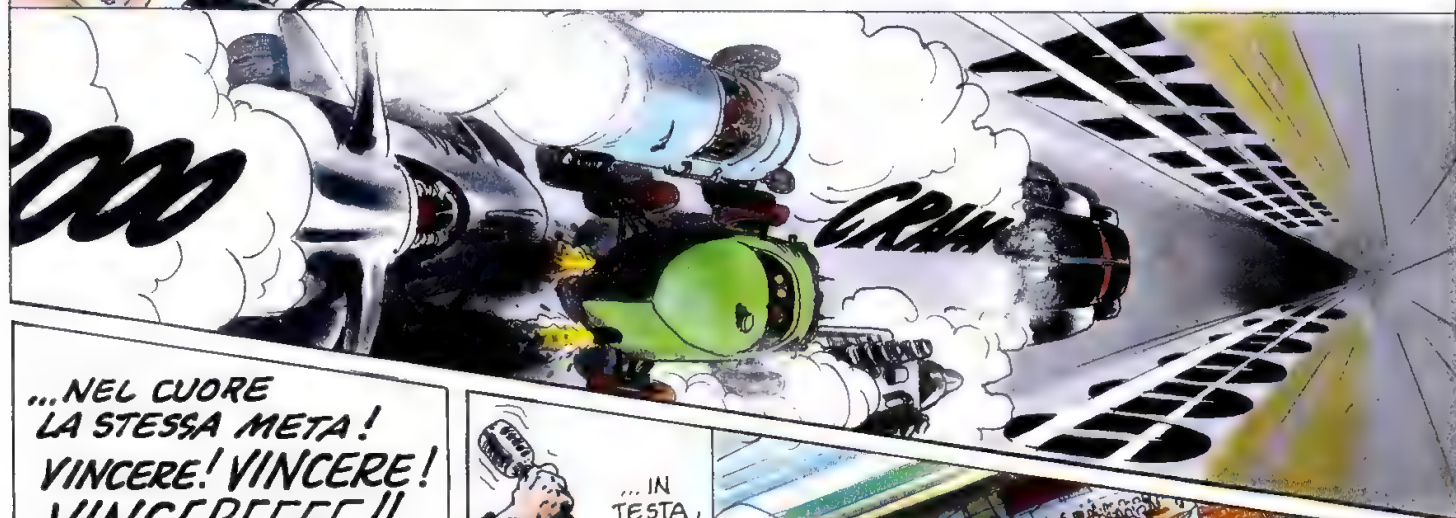






**SI!**

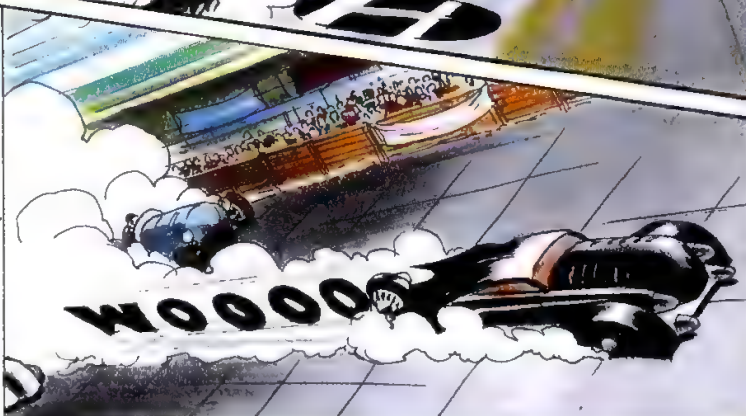
IN QUEL ROMBO INFERNALE, COME UN BRANCO  
INFURIATO, I BOLIDI SI LANCIANO SULLA PISTA ...



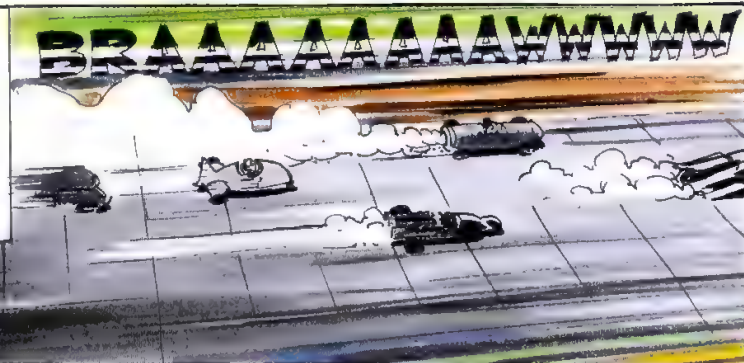
**...NEL CUORE  
LA STESSA META!  
VINCERE! VINCERE!  
VINCERE!!!**

FAR INGOIARE POLVERE  
E ASFALTO AI NEMICI  
POLVERIZZARNE I  
MEZZI, STACCARSI  
DALLA MASSA E RAG-  
GIUNGERE  
**LA GLOORIA!**

...IN  
TESTA,  
IN  
TESTA  
AL PLOTONE,  
EMERSA DALLA  
POLVERE E DAI  
GAS DI SCARICO,  
C'E' LA "BLACK  
WIDOW", LA  
SUBLIME, TER-  
RIBILE "VEDOVA"  
DEL FRATELLI  
WINTER ...



...TAL-  
LONATA  
DALLA  
"LEE-  
PAUL"  
DI DEROUET  
E DAL FAMOSO  
"TRIPODE" DEL  
COLONNELLO ...



... PIU' INDIETRO, EMERGENTE DALLA NUBE MEDIOCRE DEI PICCOLI  
CONCORRENTI, ECCO LA GIGANTESCA "LEVIATHAN - PUULMAN", LE CUI  
ALTE CIMINIERE VOMITANO FURIOSAMENTE GETTI NERI DI FUMO,  
COME NARICI DI UN ENORME MOSTRO ...

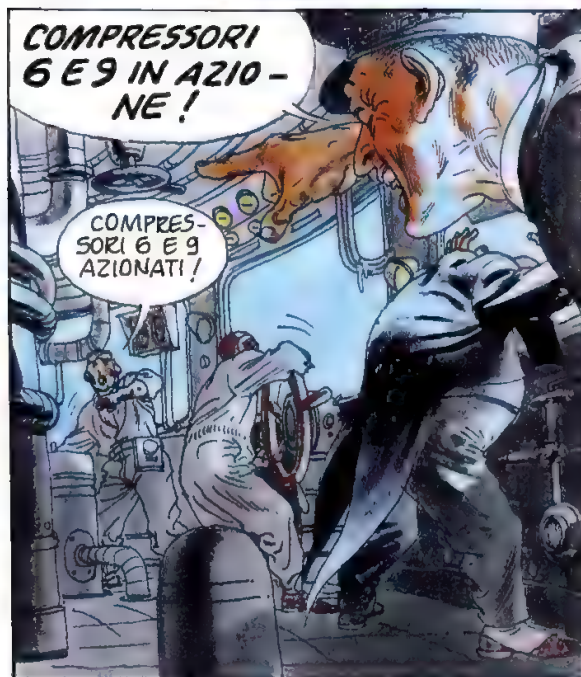






IN FRETTA!! PIU' IN FRETTA!!  
**DIABOLO!!**

AUMENTATE LA  
PRESSIO-  
NE!



**COMPRESSORI  
6 E 9 IN AZIO-  
NE!**

COMPRES-  
SORI 6 E 9  
AZIONATI!



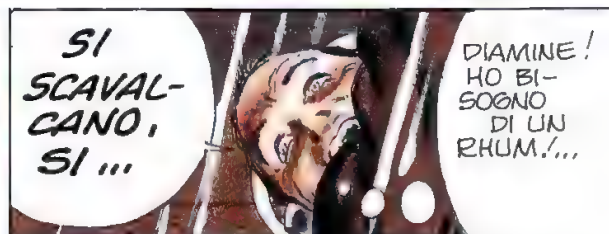
AUMENTARE  
IL REGIME!  
ANCORA DI  
PIU'!

MA... ABBIAMO  
RAGGIUNTO IL  
LIVELLO DI  
GUARDIA!

ME  
NE FOTTO,  
DEL VOSTRO  
LIVELLO!  
**PIU' FORTE,  
DICO!!**



... UNA GUERRA DI GIGANTI, UN  
DUELLO TITANICO, TRA MOSTRI  
DI ACCIAIO E FERRO CHE  
SI SPINGONO, SI URTANO  
TRA LORO ...



**SI  
SCAVAL-  
CANO,  
SI ...**

DIAMINE!  
HO BI-  
SOGNO  
DI UN  
RHUM!...



**YAOUUUU!  
ALL'ATTAC-  
CO!!!**





MILLE BIELLE!!  
QUEI MOSCERINI  
MI SORPAS-  
SANO!!

PIU' IN  
FRETTA!

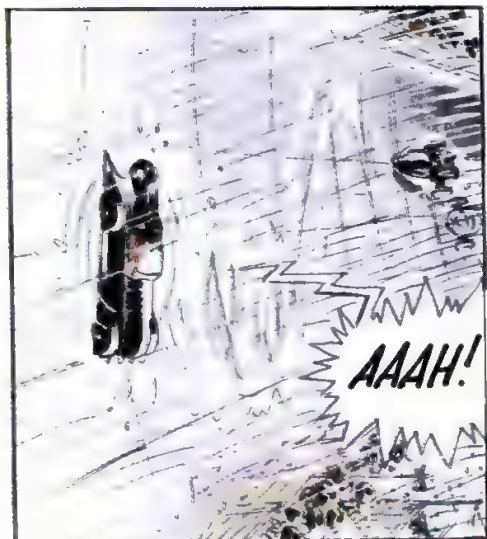


AUMENTATE IL REGIME!

PIU' FORTE!  
PIU' FORTE!



DIAVOLO!!  
CHE SUCCEDERE?..



AAAAH!



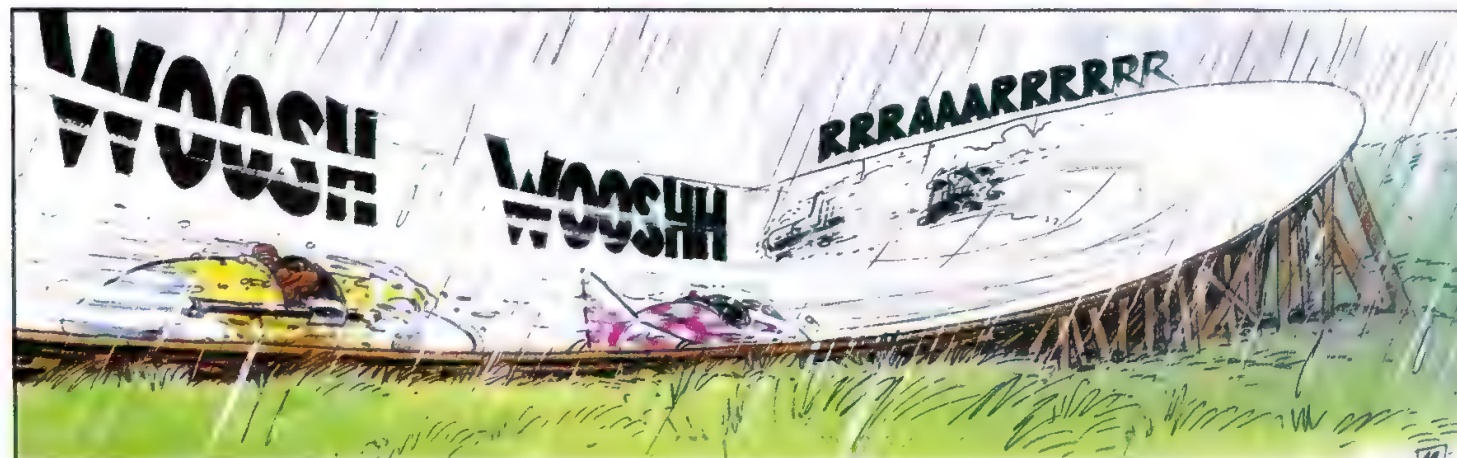
... CI SONO  
DIFFICOLTA',  
GROSSE, PARE  
TECNICHE PER  
LA "BLACK  
WIDOW" CHE VA  
IN TESTA-CODA  
SULLA PISTA  
RIENTRANDO  
AGLI STAND  
A VELOCITA'  
RIDOTTA ...

PFFF!  
HO PROPRIO  
SETE! ...

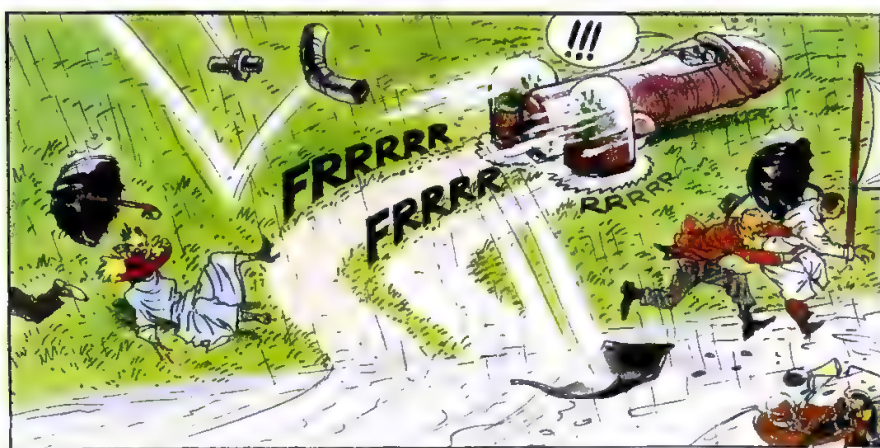
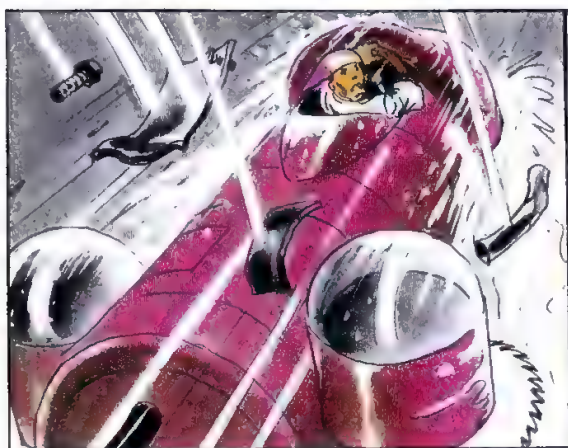


AAAAH!

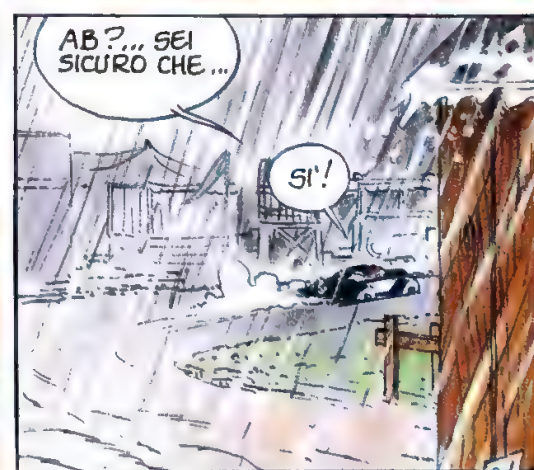
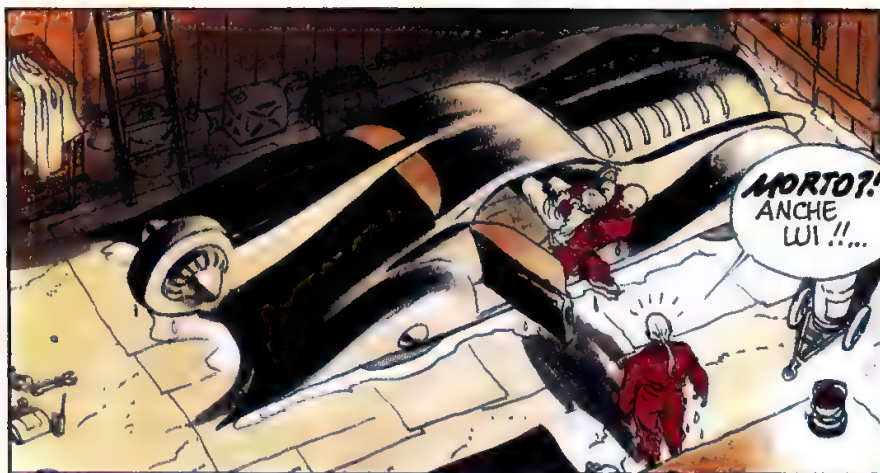








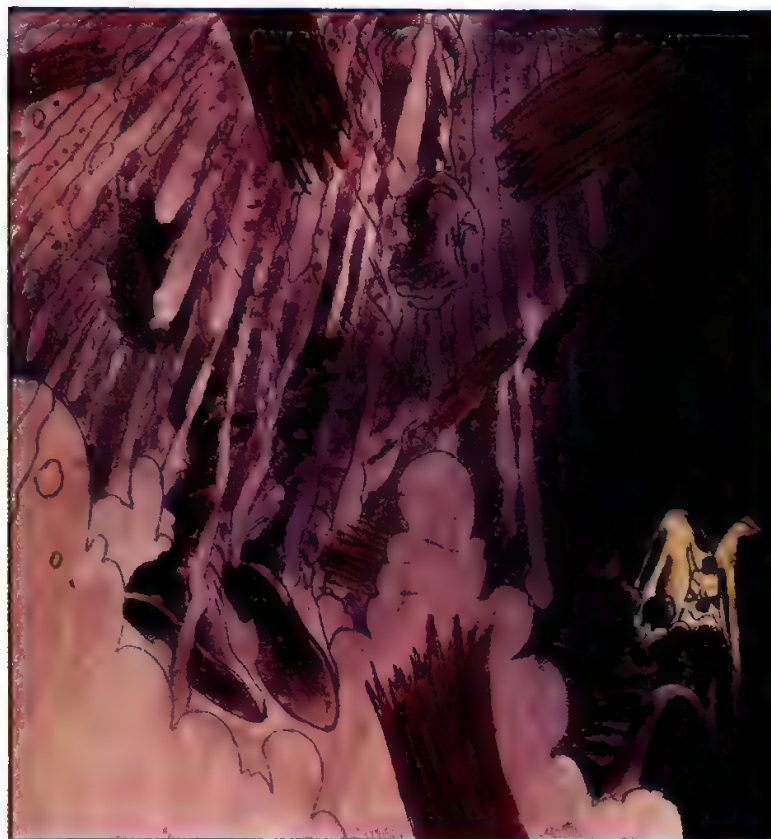




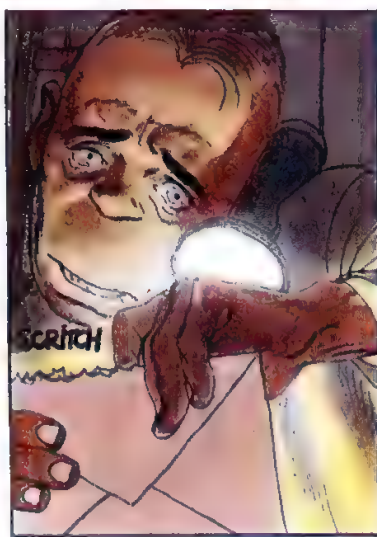
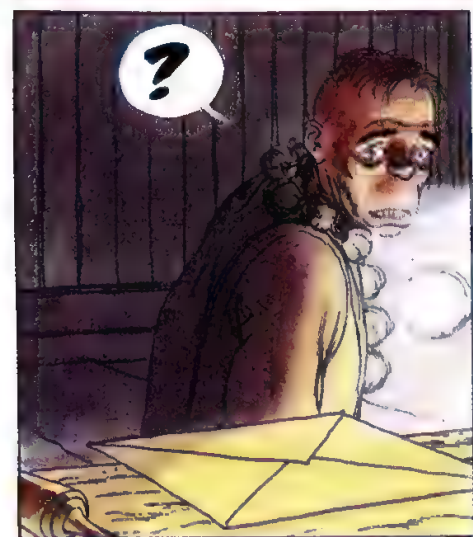




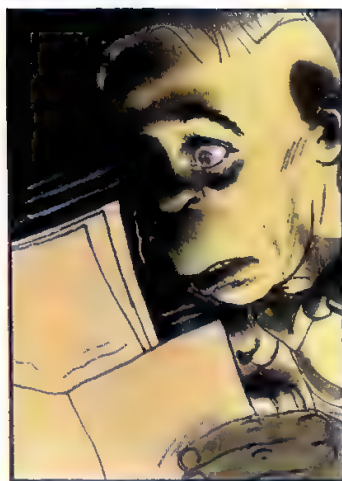
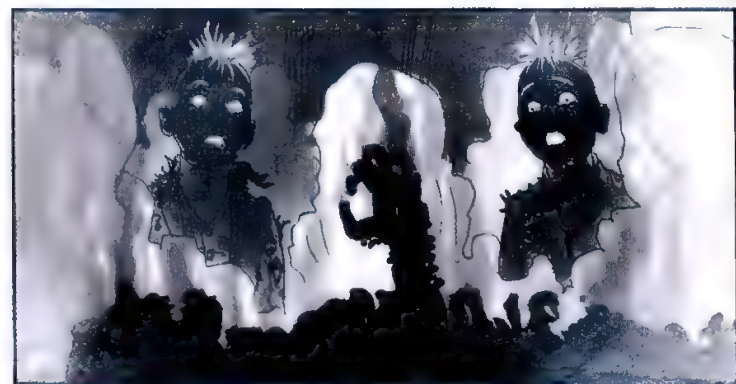
















VA BENE, MA  
C'E' UN CERTO NU-  
MERO DI PROBLEMI  
DA RISOWERE!  
SOPRATTUTTO PER  
QUANTO RIGUARDA  
IL LIQUIDO DI  
AVIMENTAZIO-  
NE...



ACQUA, SALI  
MINERALI,  
ZUCCHERO,  
GRASSI...



HAI BISOGNO DI SANGUE,  
FRATELLO!  
**DI SANGUE!!**

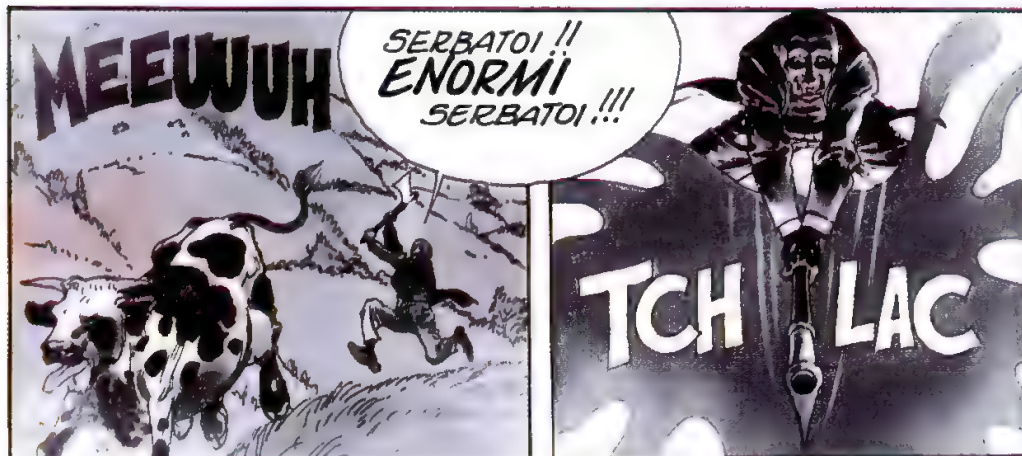


SE ANCHE FOSSE, DOVE LO  
TROVEREMMO? CE NE  
VORREBBE TANTISSIMO!!



MA IL MONDO NE  
E' PIENO, CARO,  
GUARDA LA'!

LE  
MUCCHE?



**MEEUUH**

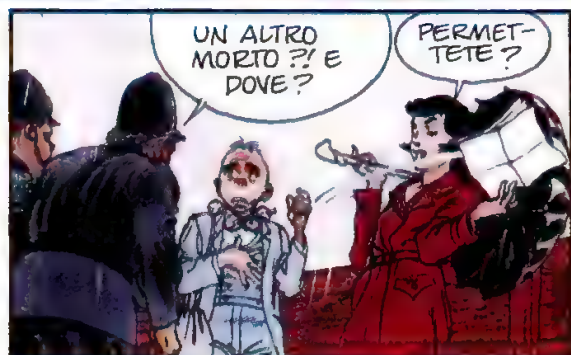
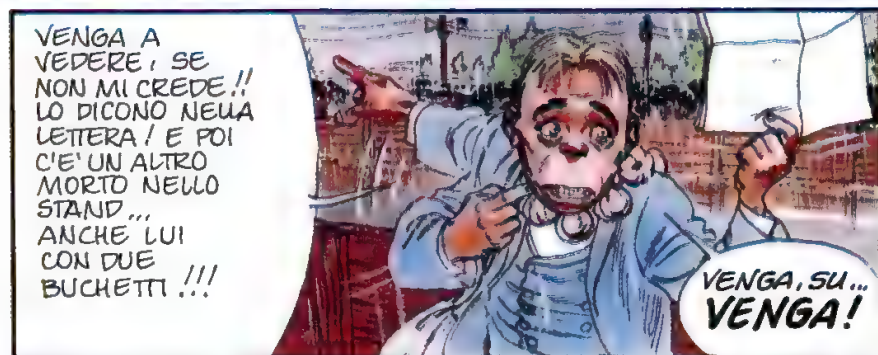
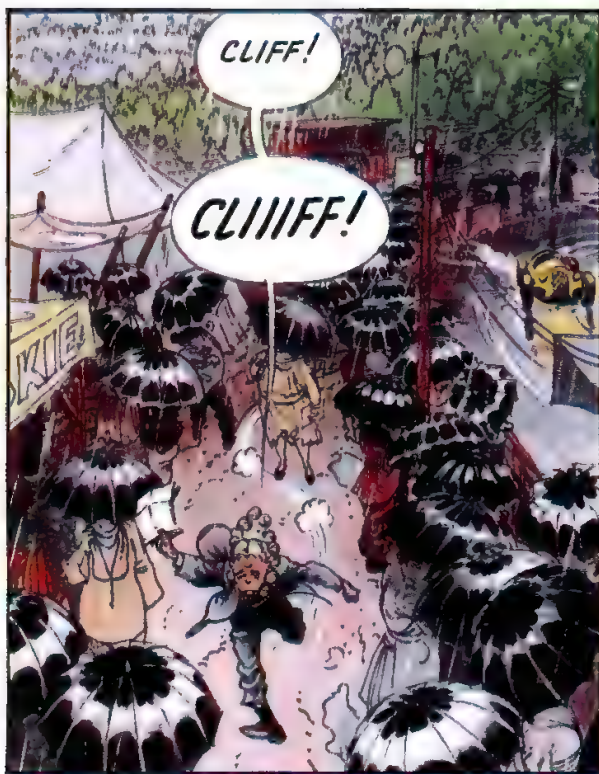
SERBATOI!!  
**ENORMI**  
SERBATOI!!!

**TCH LAC**



**GLOUP**



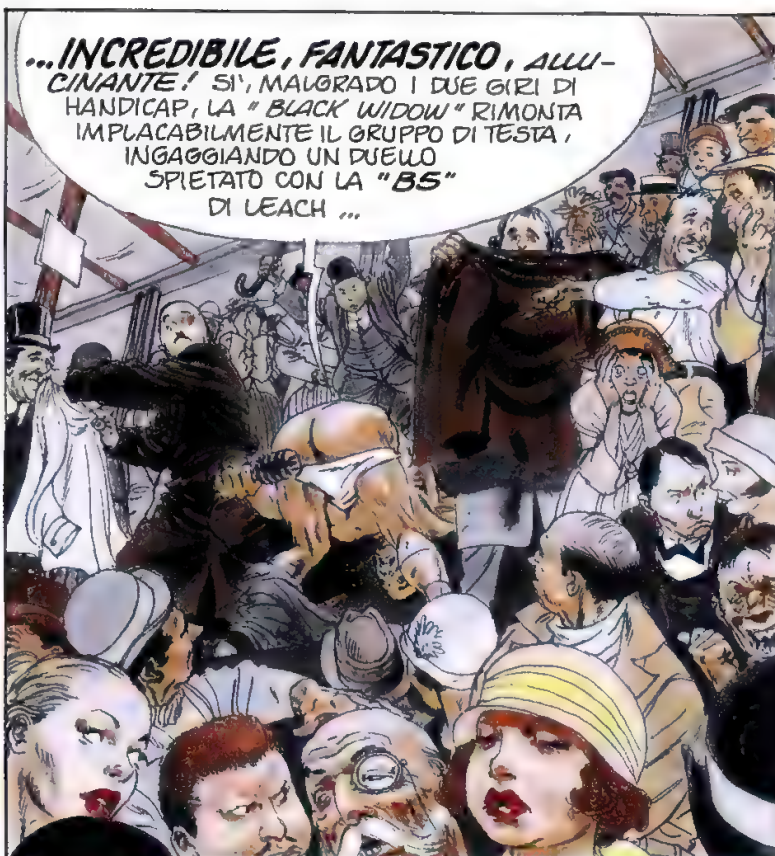
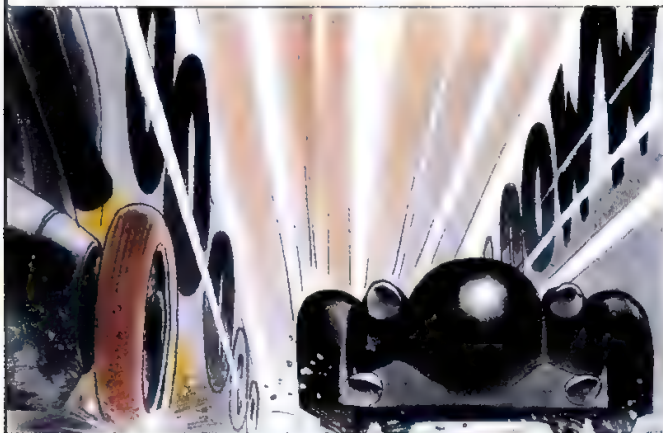






COSI', GRAZIE ALL'UNIONE DELLE NOSTRE COMPETENZE, IO E MIO FRATELLO ABBIAMO CONCEPITO UN MOTORE RIVOLUZIONARIO ...

... CHE PARE L'ANELLO MANCANTE, LA CONNESSIONE TRA LE CONOSCENZE MECCANICHE E LE PIU' RECENTI RICERCHE FISIOLOGICHE ...



... INCREDIBILE, FANTASTICO, ALLUCINANTE! SI', MALGRADO I DUE GIRI DI HANDICAP, LA "BLACK WIDOW" RIMONTA IMPLACABILMENTE IL GRUPPO DI TESTA, INGAGGIANDO UN DUELO SPIETATO CON LA "BS" DI LEACH ...



ALLORA, TI SEI CALMATO?

SI', PER IL MOMENTO!



FINORA NON C'E' NIENTE DI ANORMALE !!

TIENITI!! STAVOLTA SI PASSA!



AAAAAAHHHHH! BRAVO!!

BRAVO!!





COS'E' QUESTA  
ROBA ? E'  
ROSSASTRA E  
VISCHIOSA  
COME...

SERGEN-  
TE!



HA TROVATO  
QUALCOSA ?

NON LE  
MUCCHE !...

...MA UN  
CADAVERE !



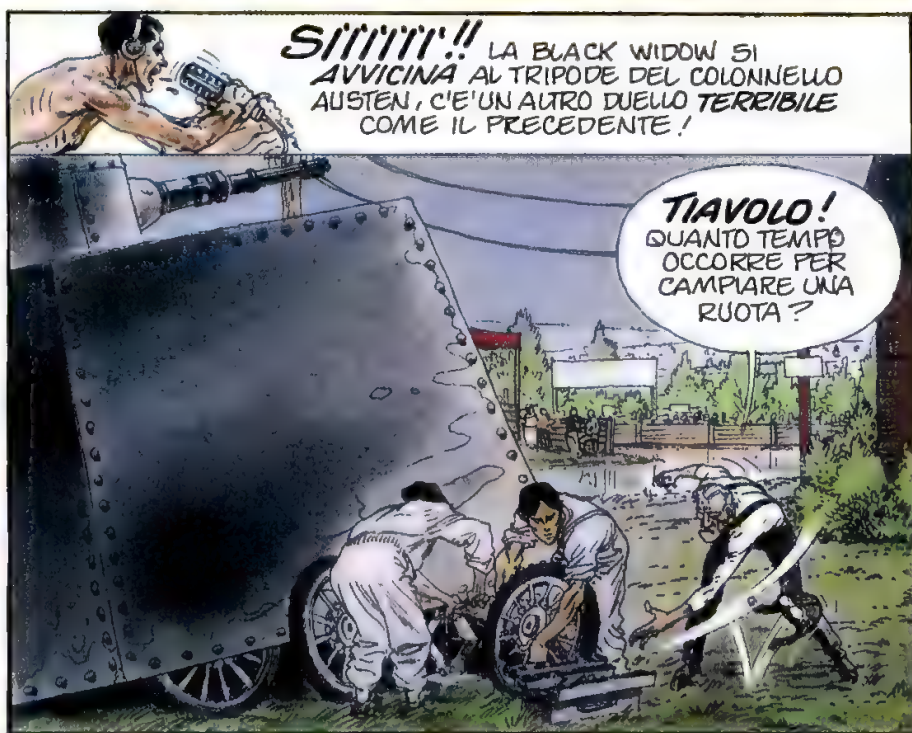
ANCHE LUI COI BUCHI  
AL COLLO, UHM ! E  
SEMBRA DISSAN-  
GUATO !

L'ISPET-  
TORE AVE-  
VA RAGIO-  
NE !

E  
ADESSO  
DOV'E' ?



**LE MUCCHE !**  
LE Povere  
MUCCHE !



**Siiiiiii!!** LA BLACK WIDOW SI  
AVVICINA AL TRIPODE DEL COLONNELLO  
AUSTEN, C'E' UN ALTRO DUELLO TERIBILE  
COME IL PRECEDENTE !

**TI AVOLO !**  
QUANTO TEMPO  
OCCORRE PER  
CAMPIARE UNA  
RUOTA ?



WIGELW,  
DOVE VA ?

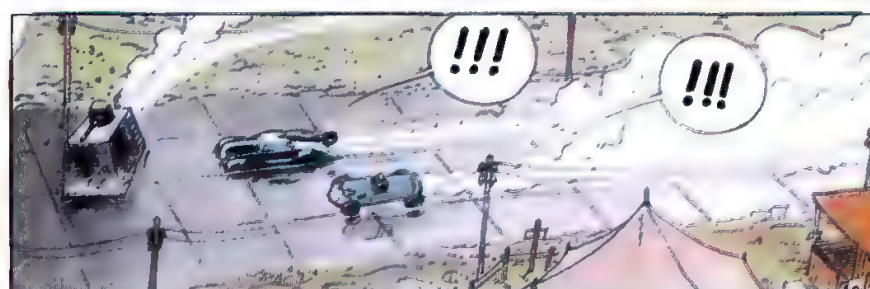
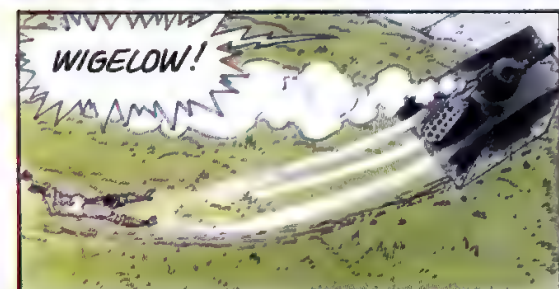
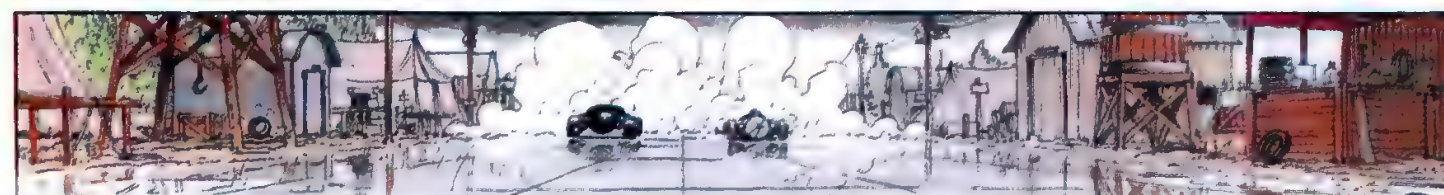
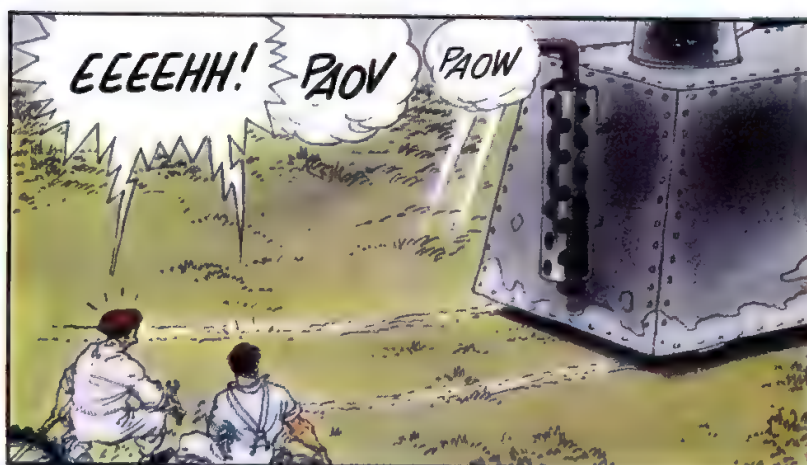
**LE MUC-  
CHE ! DEVO  
SALVARLE !**



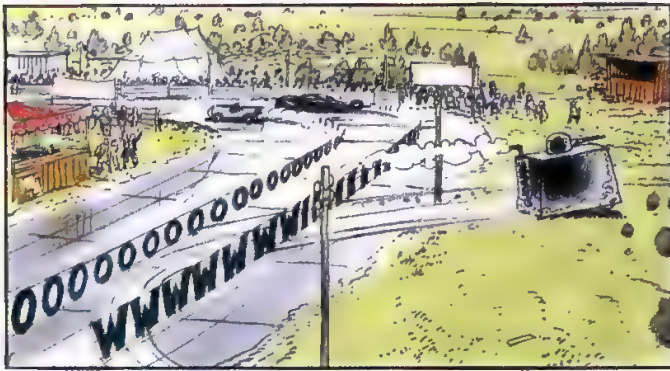
**MALETETTI  
INCLESI !**  
ME LO FANNO  
APPOSTA !

**WIGELW  
!!**













IN TESTA,  
FRATELLINO, SIAMO  
IN TESTA! TI RENDI  
CONTO? VINCEREMO  
LA CORSA !!

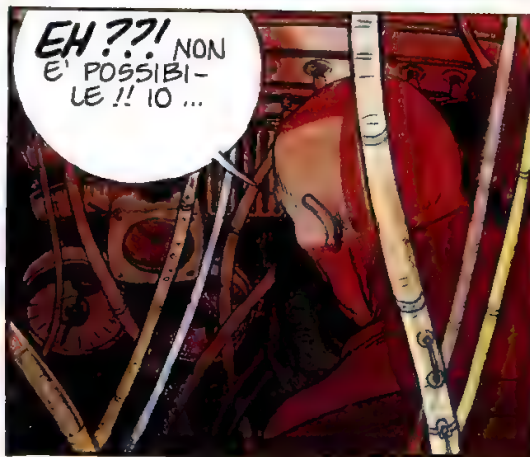


IL NOSTRO  
NOME E QUEL-  
LO DI PAPA'  
ENTRERANNO  
NELLA STORIA!  
MEGLIO: NELLA  
LEGGENDA !!

MI  
CAPISCI ?!



**AB!!** IL SER-  
BATIO E'A  
ZERO !!!



**EH??!** NON  
E' POSSIBI-  
LE !! IO ...



DOBBIAMO FER-  
MARE LA CORSA  
E BLOCCARE LA  
"BLACK WIDOW"!!

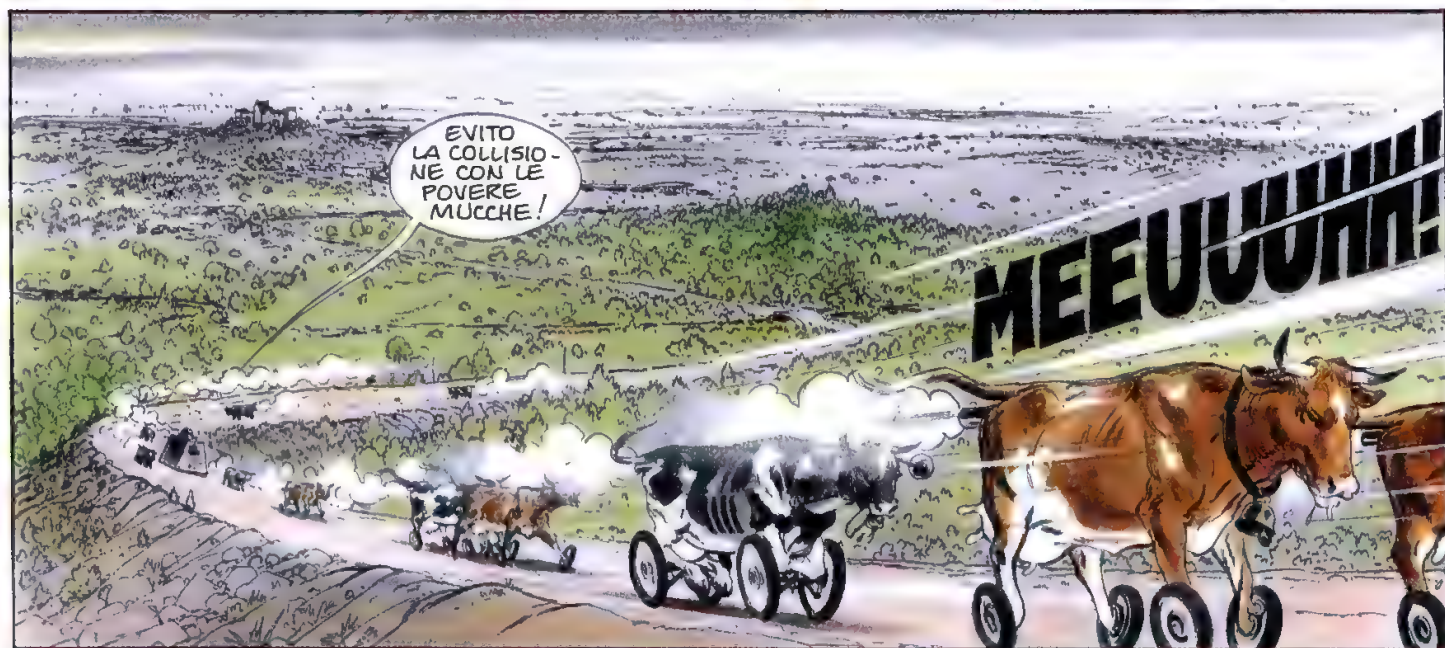
IMPOSSIBILE, SER-  
GENTE! L'AUTO IN  
TESTA HA GIA' LASCIA-  
TO IL CIRCUITO E  
VA VERSO  
BEARDLEY!



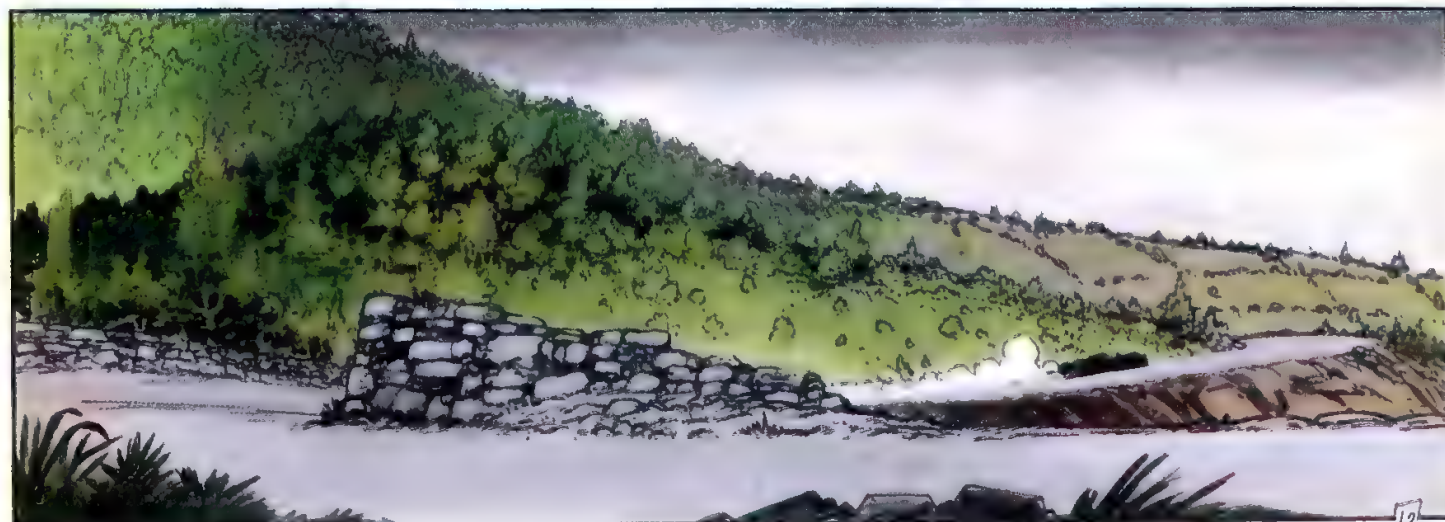
MA L'ISPETTORE  
WIGELOW GLI E'AUE  
CALCAGNA! HA REQUISITO  
UNA LETTERA E ...

**RUPATO MIA  
FETTURA!  
SI'! RUPA-  
TO!!**

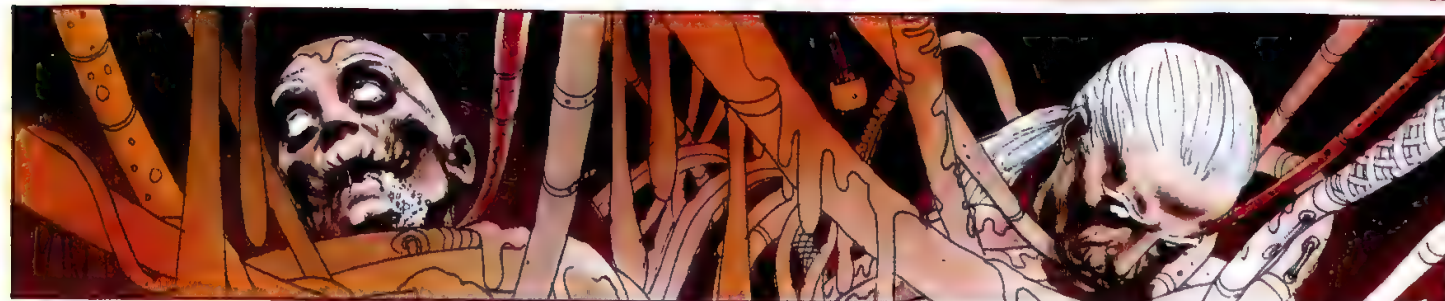
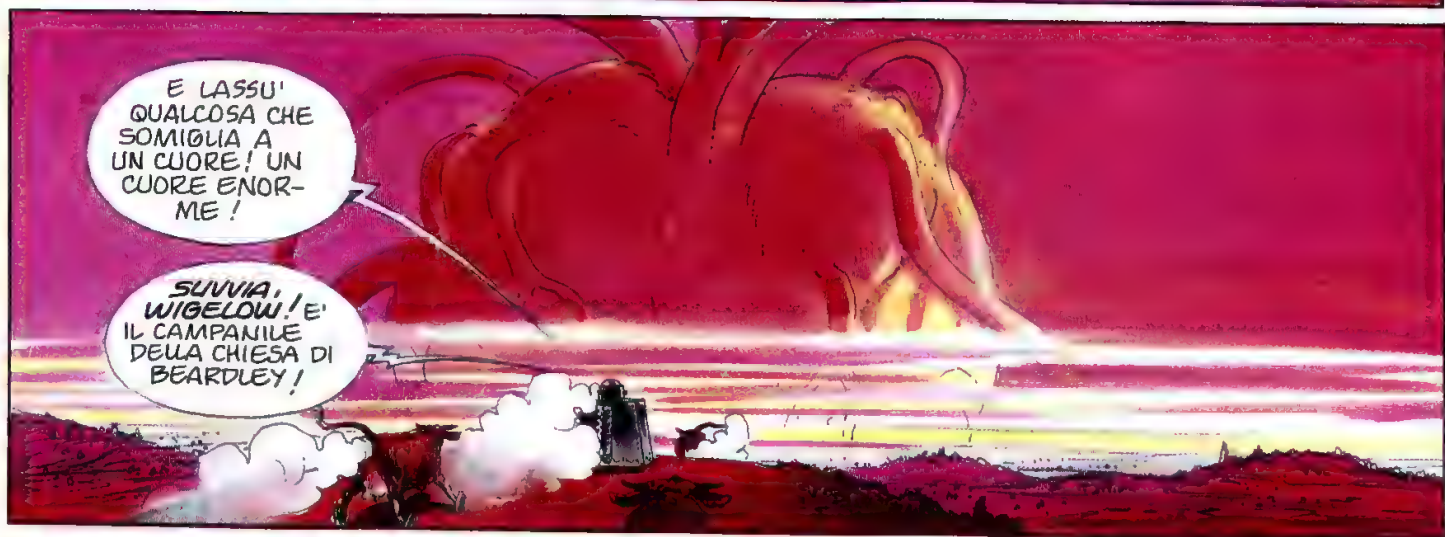
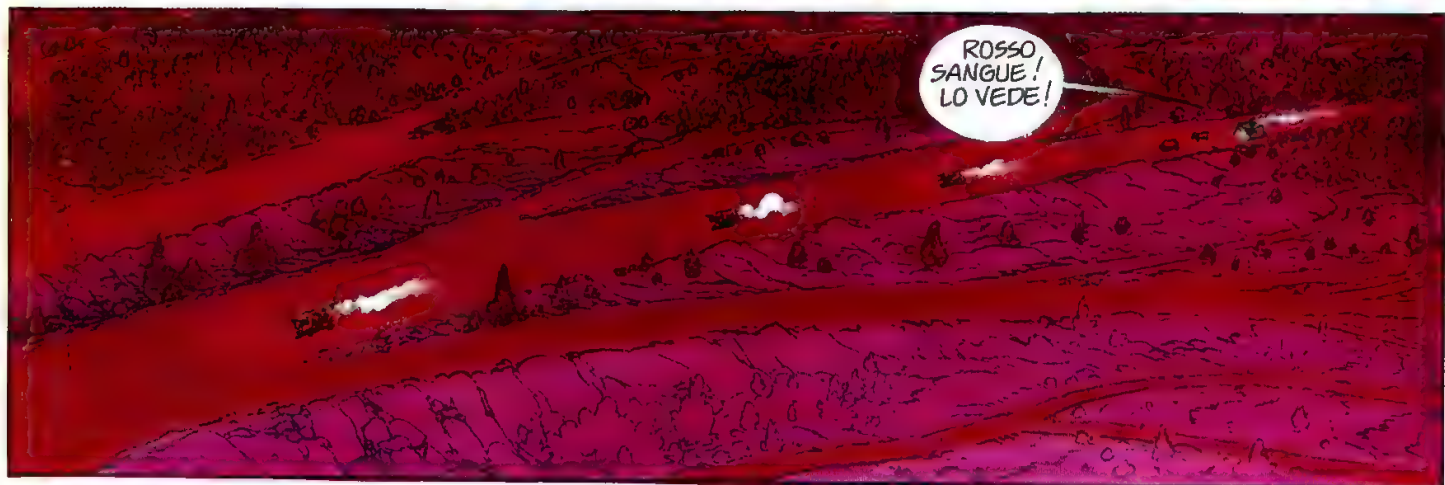




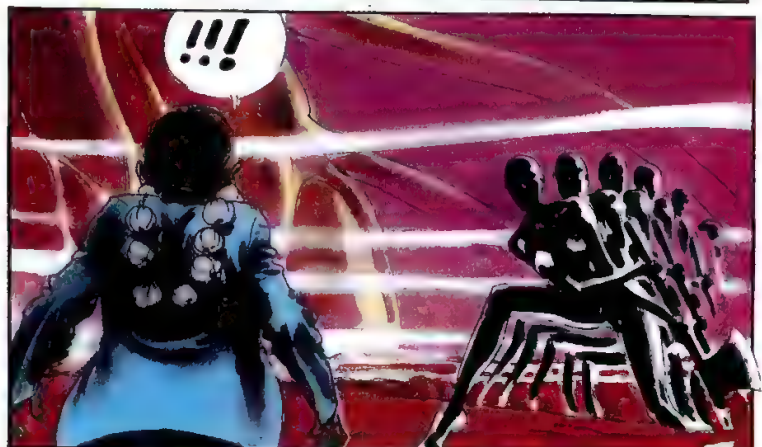
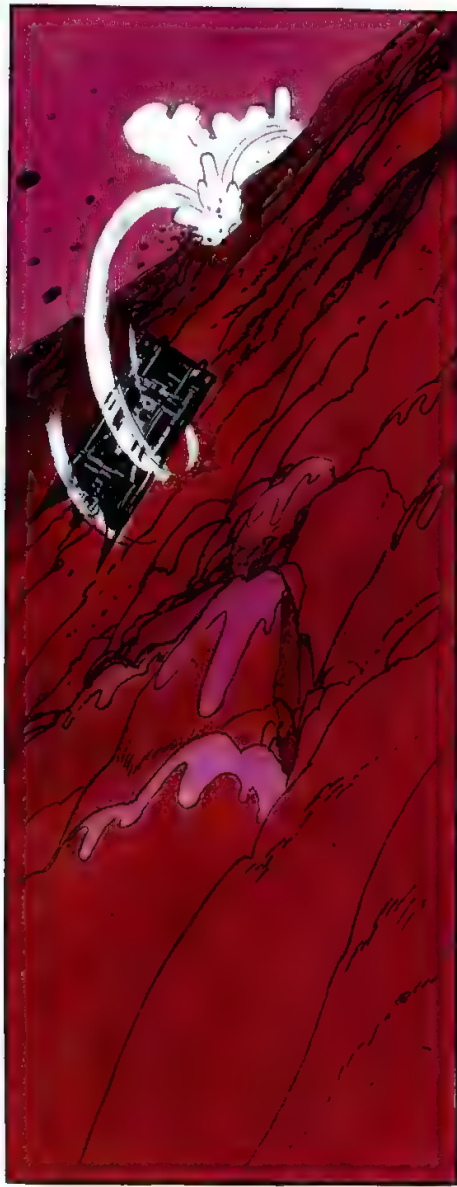




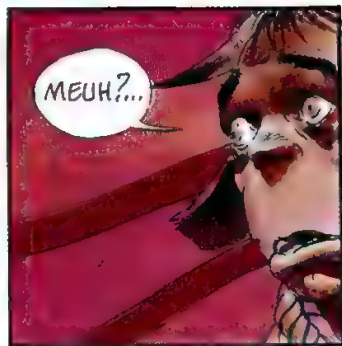




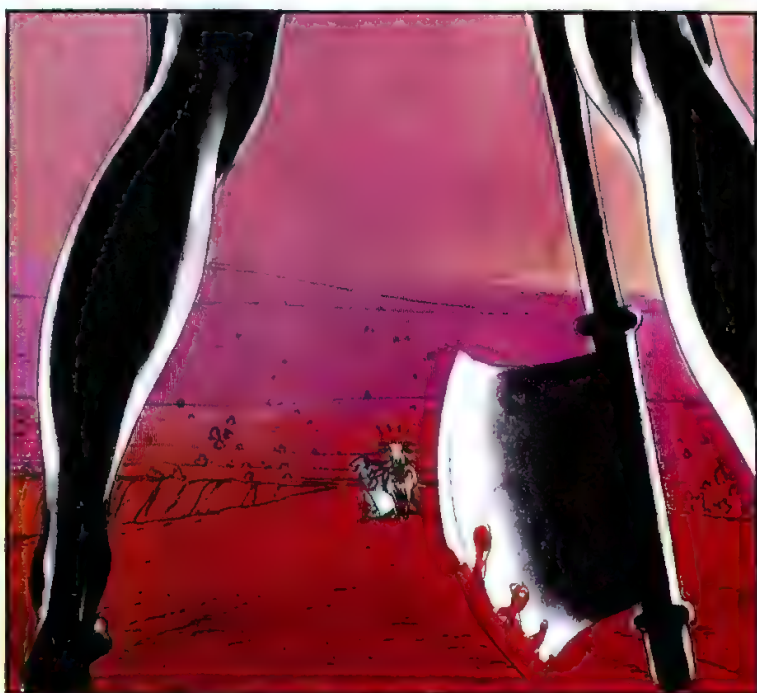






















# WELCOME TO



ESATTO ! ED E' L'UNICA COSA CHE MI CONSOLA : NON SONO IL SOLO SCEMO CHE HA CONVINTO A VENIRE A FARE IL CARCIOFO QUI. UN WEEK-END TRA GAS DI SCARICO E LA FOLLA !



PER COMINCIARE, I MORTI DOVREBBERO ESSERE PROIBITI ! NEI WEEK-END !



STRANO CIO' CHE HA DETTO ... MI RICORDA ... MI RICORDA ...



STRANO QUEL CHE ACCADE ! CIO' CHE LEI DICE, CIO' CHE DICEVA IL SERGENTE POCO FA, QUESTA FOLLA, GU' STAND ... TUTTO CIO' MI RICORDA QUALCOSA ... MA NON SO COSA ...







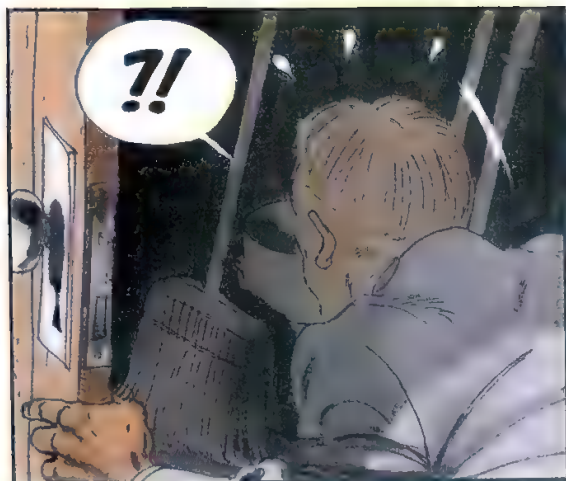












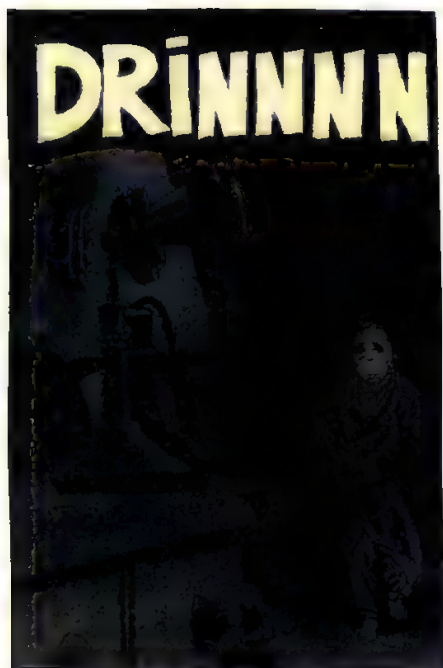






















***ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA***  
***L'ETERNAUTA***

**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE  
L'ETERNAUTA E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE  
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO  
DELLA EDITRICE COMIC ART**

***ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA***  
***COMIC ART***

**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE  
COMIC ART E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE  
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO  
DELLA EDITRICE COMIC ART**

**INOLTRE VI PROPONIAMO L'ABBONAMENTO ALLE RIVISTE  
L'ETERNAUTA & COMIC ART  
CON 168.000 LIRE RICEVERETE LE 2 RIVISTE  
A DOMICILIO PER 12 VOLTE E OMAGGI PER  
168.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART  
ATTENDIAMO DUNQUE LE VOSTRE SOTTOSCRIZIONI  
INDIRIZZATE A:**

***«COMIC ART-AB» Via Flavio Domiziano n. 9 - 00145 ROMA - cc. postale 70513007***

***SPECIFICATE GLI OMAGGI DESIDERATI VI SARANNO INVIATI IMMEDIATAMENTE***



# POSTERNA

Caro Eternauta, sono un ragazzo di ventidue anni con una piccola curiosità insoddisfatta. Il mio sogno nel cassetto è poter fare lo scrittore ma so che non si vive di sogni, soprattutto nell'Italia dei giorni nostri. Visto che non so fare altro (frequento la Facoltà di Giurisprudenza ma non chiedetemi il perché...), ho deciso di tentare di vivere scrivendo; aspettando il tempo, l'opportunità e il grado di maturazione giusti per mettermi al lavoro su un vero e proprio romanzo, vorrei cominciare a produrre qualcosa magari nel campo del fumetto. Il mio modo di scrivere, stando a sentire quei pochi amici che hanno letto le mie cose, si adatterebbe bene all'espressività fumettistica. Così mi ci sono messo d'impegno, ho buttato giù molte idee, ho sviluppato alcuni spunti tra quelli che consideravo i migliori, e poi...e poi il buio! Non sono riuscito ad orizzontarmi in edicola, depistato da case editrici che non pubblicano materiale italiano, oppure mi sono sentito rispondere "picche" da altri che volevano prodotti scritti da professionisti di nome. La domanda nasce spontanea: come può un ragazzo farsi un nome se nessuno gli dà la possibilità di iniziare a pubblicare? E, passando al lato più venale, quanto può arrivare a guadagnare uno sceneggiatore? Grazie.

**Matteo Belmonte**

*Caro Matteo, il tuo è davvero un caso esemplare, e non soltanto nel campo del fumetto. In tutte le attività artistiche, infatti, la gavetta*

*non sempre è uguale per tutti e, soprattutto, non sempre porta da qualche parte. Mi spiego meglio: qualora tu fossi un assicuratore o un impiegato, sapresti sin dall'inizio come e in che modo portare avanti la tua carriera, e sapresti altrettanto bene quale potrebbe essere l'approdo finale, la meta ultima del tuo avanzamento professionale. Nel campo artistico, invece, è difficile conquistarsi una posizione, altrettanto lo è mantenerla, ed è praticamente impossibile sapere quali e quante possibilità si pareranno davanti all'aspirante attore, scrittore, pittore, e via dicendo. Il bello di queste professioni, oltre alle gratificazioni economiche e all'eventuale successo di pubblico, consiste anche e soprattutto nel mistero dell'evoluzione (o dell'involuzione!) di una carriera. Uno sceneggiatore di fumetti, però, nella maggior parte dei casi, è un parente povero del suo collega che svolge la professione nel cinema o per la televisione, anche se conosco moltissimi scrittori del grande e del piccolo schermo che farebbero volentieri cambio tra il loro 740 e quello di Tiziano Sclavi. Volendo parlare della normalità più che delle eccezioni, diciamo che la sceneggiatura di una pagina a fumetti può essere pagata da un grosso editore una cifra che oscilla tra le quaranta e le ottantamila lire, fermo restando il fatto che ci sono molti sceneggiatori che si accontentano di compensi anche inferiori pur di lavorare. Per arrivare a guadagnare una cifra decorosa, dunque, e per tutelarsi da eventuali sorprese*

*(riviste che chiudono o che riducono drasticamente il loro organico) conviene che lo scrittore di comics abbia più di una rivista con la quale collaborare e che, quindi, sia in grado di cambiare tranquillamente registro narrativo. In bocca al lupo per la tua carriera futura e tienici al corrente dei passi in avanti che farai nel difficile ma sempre affascinante mondo del fumetto.*

Caro Eternauta, chi ti scrive ha da tempo superato i quaranta. Sono una donna di umili origini, ma grazie alla mia caparbia e ai sacrifici dei miei genitori, sono riuscita a farmi strada nella vita. Mi sono laureata in Economia e Commercio, ho fatto la mia brava carriera e attualmente dirigo la filiale di una banca in una piccola e tranquilla cittadina della Toscana. Recentemente, e all'improvviso, mi sono resa conto di aver sacrificato al lavoro molta parte della mia vita privata, e così mi sono dedicata ad una vera e propria "rincorsa" nei confronti di quegli aspetti che avevo trascurato. Discoteche, comitive, amici occasionali: le ho provate tutte (sono una donna piacente e abbastanza "solida" dal punto di vista economico, le occasioni non mi mancano), finché ho conosciuto Claudio, il mio attuale compagno, facendo due bei colpi in uno! Mi spiego meglio: Claudio, oltre ad essere un uomo meraviglioso e dolcissimo, mi ha iniziata allo strabiliante mondo dei fumetti. Non credevo di poter provare tali e tante soddisfazioni dalla lettura di un giornalino ma ho scoperto ben presto che "L'Eternauta" era qualcosa di meglio, qualcosa di più. Cercavo un uomo interessante, intelligente e moderno, e ho trovato anche un collezionista di fumetti: che dici, ho fatto tredici?

**Laura**

*Cara Laura, la tua storia all'inizio ci aveva un po' intristito: questa donna dura, che combatte contro le avversità e che fa strada nella sua carriera, somigliava un po' troppo agli stereotipi che sono stati prefabbricati da certo cinema o da certa letteratura, anche se, naturalmente, eri sempre da considerare come una fortunata, vista la tua buona riuscita nell'ambiente lavorativo. La tua smania di vivere, di ricercare e recu-*







perare il tempo perduto, però, poteva risolversi senz'altro in maniera deludente ma siamo felici che la tua favola abbia avuto il lieto fine! L'uomo dei tuoi sogni, dunque, non solo esisteva ma le sue qualità andavano ben oltre le tue più rosee aspettative! Se poi quest'uomo ha avuto il merito di iniziarti alla lettura dei fumetti in generale e de "L'Eternauta" in particolare, allora il tuo è veramente un tredici miliardario! La testimonianza che ci porti è molto interessante, perché siamo contenti che il nostro lavoro abbia contribuito, seppure in maniera molto ridotta, ad una felice unione sentimentale.

Caro Eternauta, sono un secondino di un carcere. Il mio è un bel lavoro, anche se nessuno mi crede quando lo dico. Io ho la possibilità, quando ci riesco, di dare sollievo a gente sfortunata e questo mi consente di sentirmi meglio con me stesso. Da qualche anno leggo la tua rivista, e anche "Mandrake" e "Phantom", fumetti che mi leggevo mio padre quando ero piccolo (ne aveva un'edizione americana che purtroppo non riesco più a ritrovare), e quando li ho finiti di leggere li do ai detenuti più istruiti o a quelli che si annoiano e vogliono miglio-

rare la loro conoscenza dell'Italia. Ti scrivo per farti partecipe di una mia grande gioia. Un detenuto, rimesso in libertà da pochi mesi, ha trovato lavoro come commesso in una libreria e si sta comportando davvero bene; lui era uno di quelli a cui davo da leggere i fumetti e si è molto appassionato a questo meraviglioso mondo. Su suo suggerimento, il proprietario del negozio ha deciso di aprire un settore della sua libreria pro-

prio alle opere a fumetti, e così il mio amico è davvero contento. Dopo aver pagato per la sua colpa, adesso è una persona buona e utile per la società, e inoltre è dotato di molta fantasia. Si chiama Marco, e ti invia anche lui i suoi più cari saluti, ai quali unisco naturalmente i miei.

**Valente Sardoni**

Caro Valente, la tua lettera andava senz'altro pubblicata ma eviterò di

commentarla troppo per non cadere nella retorica o in un facile pietismo. Del resto, emerge compiutamente tra le righe che tu non agisci nei confronti dei detenuti con qualche secondo scopo ma che senti veramente per loro affetto e comprensione. La storia che ci hai raccontato è toccante e apre un piccolo spiraglio nelle prospettive di chi è in attesa di un'imminente scarcerazione con la testa piena di dubbi e di incertezze sul proprio reinserimento nella società.

Caro Eternauta, ti scrivo per la prima volta per esprimerti il mio disappunto sulla tua rinnovata veste editoriale. La veste è...troppo corta! Il mio non è il rimbroto di un marito geloso, quanto, piuttosto, il lamento di un collezionista sfegatato che però non se la sente di spendere settemila lire per avere in cambio soltanto novantasei pagine. È vero che mi sei rimasto solo tu, perché le altre riviste d'autore hanno ormai chiuso i battenti da un pezzo, ma non voglio esporti ad un salasso per avere in cambio così poco sangue (leggasi fumetti!).

**Ciro Cuomo**

Carissimo **Ciro**, la risposta al tuo lamento è contenuta nell'editoriale di **Lorenzo Bartoli** ed è sviscerata in maniera ancora più precisa sulle pagine della consorella "Comic Art". La vita costa, la carta anche, ma tu non ci mollare: sapremo come ripagare la fiducia di un lettore come te. Continua le tue trasfusioni mensili!

**L'Eternauta**

## ANTEFATTO

Rodolphe è la firma dello sceneggiatore Rodolphe Jacquette, nato in Francia nel 1948. Dopo aver compiuto studi umanistici, diventa professore di Lettere e comincia ad occuparsi del mondo dell'editoria. Nel 1975 scrive i primi soggetti per "Pilote", affidati alle matite di Flo'ch e Annie Goetzing. Dal 1979 pubblica una notevole quantità di album e serie a fumetti, fra cui "Légende de éclatée", "l'Homme au Bigos", "Centaure mécanique", "Anne et Charles". Nel 1983 è la volta della serie "Cliff Burton", inizialmente con i disegni di Frédéric Garcia, già assistente di Morris. **Un'avventura di Cliff Burton: Purosangue** di Rodolphe & Durand. **pag. 2**

Ghita e Dahib sono caduti nell'abisso in cui dimora l'immensa e immonda bestia vermiforme. Dahib ha anche salvato Ghita dagli assalti del troll sacerdote del dio: ma è solo Thenef, con l'aiuto dell'Occhio di Tammuz, che salva la situazione, bloccando i sussulti del mostro che stava per schiacciare i due malcapitati e permettendo loro di salire alla superficie. Ghita può così tornare al comando delle truppe che stanno assediando Alizarr. **Ghita di Alizarr** di Frank Thorne **pag. 69**

Torna **Peter Kock** di Ricardo Barreiro & Francisco Solano Lopez. Inizia una nuova eroica impresa per il nostro eroe dal carattere e dall'aspetto decisamente macho. Stavolta, però, dovrà vedersela anche con gli orrori della burocrazia applicata alla cibernetica nella Città-Pianeta del Sistema Solare. **pag. 80**

**Leonardo Gori**



# Comic Art News

a cura de L'Eternauta

**Novità e classici: sempre più pagine a fumetti per tutti  
gli appassionati e i neofiti**

**COMIC ART** n. 124 (colore e b/n, bross., 96 pp., L. 7.000). A febbraio su "la rivista dello spettacolo disegnato" **Martin Mystère: amico treno** (1° episodio) di Castelli & Alessandrini; **L'Isola Giovedì** (3° e ultima parte) di Caprioli; **Due mosche bianche** (2° parte) di Cadelo; **Malattie d'amore** di Delan & Boucq.

**COMIC BOOK DC - Sandman** n. 12 (colore, spill., 64 pp., L. 3.500). Terminata l'ultima avventura della serie Specchi Lontani, dove facciamo la conoscenza dell'Imperatore degli Stati Uniti d'America e di Mark Twain, Sandman si tira un po' in disparte per lasciare il campo a Barbie, colei che sognava di essere una Principessa in un mondo fantasy un po' kitch, chiamato il Territorio. Gli abitanti di questa dimensione sono in pericolo senza la loro Principessa e decidono di andarla a chiamare. Lei, intanto, si è trasferita dalla Florida a New York e vive episodi di vita quotidiana con le sue vicine di casa, persone piuttosto "originali".

**COMIC BOOK DC - Sandman** n. 13 (colore, spill., 64 pp., L. 3.500). Mentre le sue vicine fanno sogni orrendi, e qualcosa di brutto si prepara per tutte, Barbie precipita nel suo vecchio sogno fantasy per sconfiggere il terribile e misterioso Cuculo. Nel frattempo Foxglove, Hazel e la strega Thessaly decidono di andarla a salvare entrando nel regno di Morfeo lungo la via della Luna. Nel suo sogno Barbie è la Principessa Barbara che deve liberare il Territorio dalla tirannia del Cuculo: a causa del tradimento di uno dei suoi verrà fatta prigioniera e portata alla misteriosa Cittadella...

**COMIC BOOK DC - Shade** n. 12 (colore, spill., 64 pp., L. 3.500). Continua l'avventura "on the road", o meglio "off the road" (fuori strada), dei nostri Shade, Lenny e Kathy, bloccati nei pressi di un cimitero di automobili vicino a una

strada vivente. Shade torna indietro nel tempo su Meta perché qualcosa sta minacciando i suoi se stesso più giovani; la strada vivente racconta delle storie di gente in fuga; la personalità cattiva di Shade, Hades, ottiene un corpo tutto suo. Ogni singola follia ruota intorno a un fosso, che corre vicino a un bar di motociclisti, e che nasconde qualcosa di terribile. Anche l'agente speciale Stringer è del gioco...

**COMIC BOOK DC - Shade** n. 13 (colore, spill., 64 pp., L. 3.500). Mentre Shade, ancora bloccato sulla strada vivente, cerca di risolvere l'enigma che si cela in un fosso presso uno squallido bar di motociclisti, Lenny ferisce gravemente con un colpo di pistola Hades, l'alter ego cattivo dell'uomo di Meta. La fine della strada coincide con la soluzione del giallo: nel fosso c'è il cadavere di Shade, è morto e deve assolutamente trovare un nuovo corpo prima di svanire nel nulla. Una ricerca sfibrante, e la sua cara Kathy sente un'attrazione soffoca sempre più forte verso l'amica Lenny.

**COMIC BOOK DC - Swamp Thing** n. 10 (colore, spill., 64 pp., L. 3.500). La consorte di stregoni sudamericani detta Brujeria è stata sconfitta da Constantine e da Swamp Thing ma il corvo con la perla nera giunge a destinazione e risveglia l'Oscurità Primordiale, il Male Primevo. Viene messo in atto un piano d'emergenza: Swamp Thing riunisce Deadman, Phantom Stranger ed Etrigan, che a loro volta portano al loro fianco angeli e demoni; alla "task force" si accodano Spectre e Dr. Fate. Constantine contatta invece il Barone Winter, Zatanna, Sargon, Mento e Dr. Ocult. Il gruppo di Swamp Thing agisce dai confini dall'Inferno mentre quello di Constantine invia energie mentali da Boston. L'Oscurità sorge, irrefrenabile, e sarà l'innocenza di Swamp Thing a fermarla, in attesa dell'intervento di Dio in persona...

**COMIC BOOK DC - Swamp Thing** n. 11 (colore, spill., 64 pp., L. 3.500). Mentre la creatura della palude torna a casa in Louisiana dopo aver salvato il mondo, Abbie passa da un tribunale all'altro, da una cella all'altra e, a Gotham, finisce per sbaglio in una rete di prostitute. Swamp Thing infuriato, usa i suoi poteri per dirigersi verso la città di Batman che traformerà in un lussureggiante inferno verde per costringere le autorità a scarcerare la sua amata. Intanto i seguaci di Sunderland tramano nell'ombra aiutati dalla nemesi di Superman, il diabolico Lex Luthor.

**COMIC BOOK DC - Hellblazer** n. 10 (colore, spill., 64 pp., L. 3.500) di Delano, Tiner & Buckingham. John Constantine, divorato dai rimorsi, decide di occuparsi del serial killer noto come Uomo di Famiglia e scopre che l'unico modo per farlo è di attirarlo in trappola. L'Uomo di Famiglia, purtroppo, è intelligentissimo e anticipa John, arrivando addirittura a ucciderne il padre. La battaglia finale tra i due si svolge in una squallida periferia tra Londra e Liverpool e sarà l'assassino ad avere la peggio: l'Uomo di Famiglia non potrà presiedere la riunione dei pluriomicidi che si tiene in America, meeting di cui si è occupato Sandman.

**COMIC BOOK DC - Hellblazer** n. 11 (colore, spill., 64 pp., L. 3.500). Constantine riesce a fermare per sempre l'assassino di suo padre, il serial killer noto come l'Uomo di Famiglia, che aveva ucciso decine di persone, tra cui molti bambini. Il padre di Constantine, però, non riesce a darsi pace e, diventato un disgustoso spettro, rende impossibile la vita della sua nipotina. Coma mai non vuole andarsene nell'aldilà? È tutta colpa di John e dei suoi giovanili esperimenti di vudù volti a far ammalare l'odiato padre, e sarà il nostro mago a dover trovare una rapida soluzione. Dopo il funerale del genitore Constantine torna a Londra, giusto per

affrontare uno spaventoso cane infernale, un tempo poliziotto...

**ALL AMERICAN COMICS** 13 (colore, spill., 48 pp., L. 2.900). **Kid Eternity**, secondo episodio di una miniserie di tre, di Morrison & Fegredo

**ALL AMERICAN COMICS** 14 (colore, spill., 48 pp., L. 2.900). **Kid Eternity**, terzo e ultimo episodio del capolavoro di Morrison & Fegredo

**L'ANELLO DEI NIBELUNGH** (quarta parte) - **Grandi Eroi** n. 121 (colore, bross., 48 pp., L. 4.000). Si conclude questo mese l'epica saga de **L'Anello dei Nibelunghi**

**COMIC BOOK LEGEND** n. 9 - **Hellboy** n. 3: **Seed of destruction** (colore, spill., 32 pp., L. 2.900). Di Byrne & Mignola.

**BEST COMICS** n. 36 - **American Flag!** (colore, bross., 96 pp., L. 9.000). Di Howard Chaykin.

**COMIC ART GAMES** n. 5 - **Il torneo di Mongo** Lire 14.900. Secondo appuntamento con **Flash Gordon**, il mitico eroe siderale, in questa quinta uscita dei sempre più appassionanti videogames della Comic Art.

**BRACCIO DI FERRO** n. 5 (b/n, bross., 128 pp., L. 3.500). **Amore e soldi** di Elzie Crisler Segar, un tema sempre scottante e attuale, una parodia della realtà, dove poter ridere delle nostre stesse debolezze.

**DICK TRACY** n. 3 (b/n, bross., 128 pp., L. 3.500). **La Talpa** di Chester Gould. Finalmente il detective più famoso nella storia del fumetto giunge al suo 3° appuntamento.

**MANDRAKE** n. 41 (b/n, bross., 48 pp., L. 3.000). **Furto alla banca**, storia di Falk & Davis; segue la prima puntata di **Terror a Broadway** di Briggs, della serie "Agente Segreto X-9".

**PHANTOM** n. 41 (b/n, bross., 64 pp., L. 3.000). **I banditi dell'uranio** e **I giganti dell'età del bronzo** di Falk & McCoy, sono le due storie dell'Uomo Mascherato che presentiamo in quest'albo mentre continua la storia dal titolo **La fortezza di Alamoot**, con la sua decima puntata, di Ritt & Gray della serie "Brick Bradford".

## Errata Corrigere

Su "L'Eternauta" n. 139 di novembre, il prezzo del catalogo "Omaggio a Carl Barks" è stato erroneamente indicato in £. 5.000 anziché in £. 10.000.



GLI OSCURI TUNNEL SI SNODANO DENTRO LA MONTAGNA COME INTESTINI DI DINOSAURO. IL MAGO E DAHIB SI AFFRETTANO MENTRE UN CORO DI DEMONI GORGOGLIA PROTESTANDO DALLE OMBRE CIRCOSTANTI.

PER GLI DEI!  
DAHIB!  
ABBIAMO  
DISTURBATO  
UNA COVATA  
DI DIAVOLI!

SENTO L'ODORE  
DEL PARADISO. LA  
SCIA DELLA MIA  
DEA. SIAMO SULLA  
STRADA GIUSTA.

PERDONA LA  
SQUALDRINA,  
MIO AMORE. È  
ANCORA PIENA  
DI FORTE  
BEVANDE.

LUFFFFF!

BRAMA DI PRO-  
VARE LA TUA  
SPLENDENTE  
NATURA.

LUFFFFF!

LA DESIDE-  
RA COME  
ME.

GHITA SI RIPRENDE MENTRE  
SEF LOTTA CON LA SUA INGOM-  
BRANTE OFFERTA.

UN IRRIVERENTE CALCIO SULLA  
RIVERENTE ZUCCA DI SEF MUTA  
L'ATMOSFERA DEL RITUALE.





MENTRE GHITA LOTTA  
COL FURIOSO PRETE, I SUOI  
SALVATORI ARRIVANO AL  
SANTUARIO DEL DIO -  
CREATURA.

LA VEDI,  
VECCHIO MA-  
GO? UN'A-  
PERTURA!

E' LA FINE  
DELLE CAVERNE...  
IL VENTRE  
DELLA MON-  
TAGNA.



GRANDE NEBO!  
UN BEHEMOTH...  
IL VERME DEL-  
L'INFERNO!

GHITA,  
REGINA!  
SEUDELLERO  
IL CODARDO!  
POI GLI ROM-  
PERO' LE  
GAMBE E  
GLIELE  
INFILERO'  
NEGLI  
ORECCHI!



GHITA CADRA' NELL'ABISSO, COSI' SIA. SE  
E' L'INFERNO, ALLORA GHITA AVRA' MOLTI  
AMICI A RICEVERLA. L' SALUTERA' E SI  
GETTERA' IN UNA DANZA SELVAGGIA.  
IL LUCENTE SENO DI GHITA SOBBALZERA  
NEL BAGLIORE CREMISI, E IL SUO CORPO  
CANTERA' LA CANZONE DELL'UNIVERSO.

L'UNA GRANDE ANSIA  
PER IL FATO DI GHITA RI-  
SUONA NELLA VOCE DI THENEF  
LANCIATO PER I PASSAGGI ILLU-  
MINATI NATURALMENTE.

TAMMUZ!  
PRESERVA-  
LA DAL MALE!  
IMPLORIAMO I  
TUOI POTERI.  
AIUTACI.

O DEA DI  
ALIZARR!



E' SPA-  
VENTATO,  
E  
SEMBRA  
UNA CAPRA  
IMPAU-  
RITA!



GHITA DEVE AFFRONTARE IL POZZO E PROVARE  
I FUOCHI SOTTERRANEI. MOSTRERA' LE SUE  
NUDITA' ALLE FIAMME E ANDRA' VIA  
TRIONFANTE. QUANDO ALZERA' VITTORIOSA  
LA SPADA SANGUINANTE AD ALIZARR, POCHI  
DUBITERANNO CHE E' STATA ALL'INFERNO...  
ED E' TORNATA.



SERRATA NELLA STRETTA MORTALE DEL FOLLE CHIERICO, GHITA OSCILLA SULL'ORLO DEL BARATRO.

THENEF!  
TOGLIMI  
DI DOSSO  
QUESTO  
ROSPO  
GUERCIO!

ATTENTO,  
DAHIB, O  
CADRAN-  
NO NEL  
BURRO-  
NE.



STO... CA-  
DENDO!

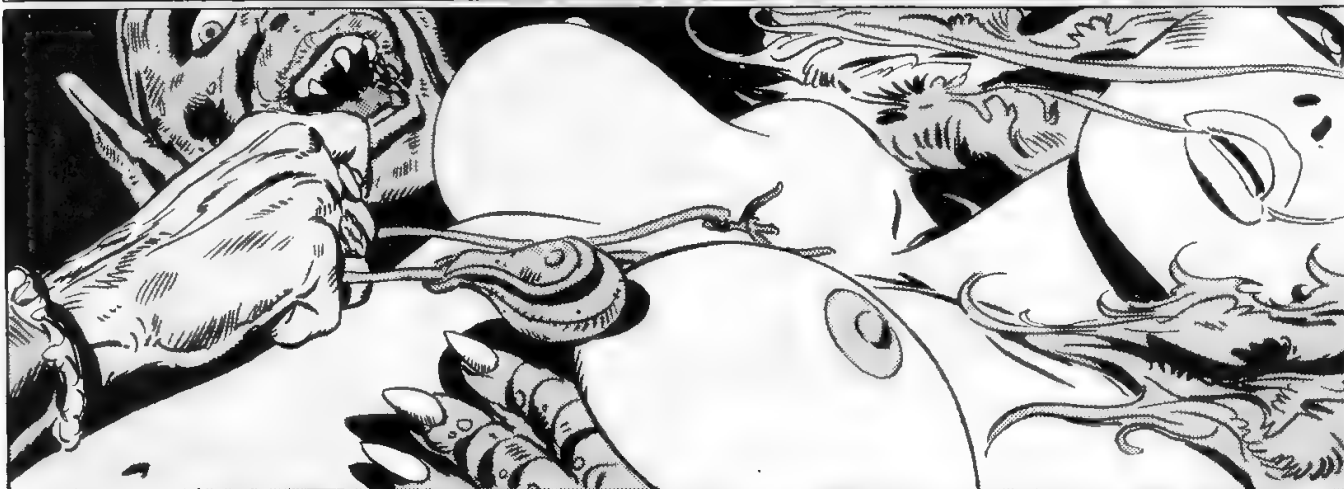
IL MAGO AFFERRA GHITA INVANO. LE DITA SI CHIUDONO SUL LACCIO CHE LE CIRCONDA IL COLLO.

ECCOCI, AMORE. LA SQUALDRINA DESIDERA SENTIRE IL TUO ABBRACCIO BATESIMALE.

THENEF!



CADE, E LA GEMMA MAGICA RESTA IN MANO A THENEF.



COME IN UN DIPINTO, LA DONNA E IL FOLLE SEMITROLL PIOMBANO NELL'OSCURITA'. LE SPERANZE DI GHITA SONO SVANITE. ALIZARR RIMARRA' SOTTO I TROLL. GLI ESERCITI DI NERGON MARCERANNO OLTRE IL MONDO CONOSCIUTO. L'UOMO E IL SEMITROLL SERVIRANNO PER SEMPRE LE VITTORIOSE ORDE TROLL.



LE URLA DELLA DONNA NUDA RISUONANO NEL CUORE DELLA MONTAGNA MENTRE IL TENTA-  
 COLD ARGENTEO È SOSPESO SULLA FENDITURA OSCURA. UN SOSPIRO, COME IL LAMENTO  
 DI DIECIMILA ANIME DANNATE, SI LEVA DA BASSO. UN LAMPO DI BIOLUMINESCENZA RI-  
 VELA NEL POZZO UN OGGETTO COLOSSALE.



GHITA!

DEA! VA  
 NELLA CASA  
 DEI DEMONI!

NON POSSIAMO  
 LASCIARLA SOLA!  
 DOBBIAMO UNIZI-  
 CI A LEI!

NON  
 ESSERE  
 IDIOTA,  
 DAHIB!

PER  
 LA BARBA  
 DI RAHMUZ!  
 PER UN ATTIMO  
 HO CREDUTO  
 DI VEDERE  
 UNA CITTA' IL-  
 LUMINATA SUL  
 FONDO DEL  
 CRATERE!

SEF RIDACCHIA TRION-  
 FANTE PRECIPITANDO  
 VERSO IL DIO-AMANTE.

SI REALIZZERA'  
 FINALMENTE L'ESTRE-  
 MA UNIONE COL SUO  
 DIO.  
 E GHITA, DEA FALSA  
 E CORROTTA, SARÀ  
 DATA ALLE FIAMME  
 PURIFICATRICI.

E'... PERDUTA  
 NELLE BRAC-  
 CIA DELLA...  
 MORTE.





DAHIB, IN PREDA ALL'AUGOSCIA, URLA SULL'ORLO DELL'ABISSO.

CON UN ATTO DI VALORE, IL SEMITROLL SALTA NEL POZZO...

LASCIANDO IL RAVIDO THENEF, CHE ANCORA STRINGE LA GEMMA.

NO, MAGO! MAI! LA DEA NON E' PERDUTA!

DEVO STARE AL SUO FIANCO!

ECCOMI, MIA DEA!

GHITA... DAHIB... NEL NOME DI TAMMUZ, IO...

THENEF HA MANGIATO I FUNGHI SACRI DI UNO SCIAMANO A DELTUR. CONOSCE LE CREATURE EVOCATE DALLA DROGA AI CONFINI DELLA RAGIONE. STANDOTTE IL MAGO E' CERTO CHE LA SUA MENTE SIA OLTRE IL LIMITE DELLA FOLLIA. DAVANTI A LUI, NEL POZZO, ECCO IL TITANICO DIO-CREATURA DELLE CAVERNE. LA MASSA PROTOZOICA PULSA DI LUCE VERDOGNOLA. LO SPETTRALE BAGLIORE SEMBRA AVISARE GLI INTRUSI NELLA SUA TANA SOTTERRANEA.





LA SUPERFICIE SPUGNOSA DELLA BESTIA PROTOZOICA RICEVE GHITA CON UN SOSPIRO. LA DONNA CERCA DI CAPIRE CIO' CHE LA CIRCONDA MENTRE SEF LE BARCOLLA INTORNO, FISSANDOLA. ADESSO LA SPORCA E FALSA DEA SARA' PURIFICATA.

COS'E'...QUESTO?  
PER IL RESPIRO  
DI NEBO.  
DEVO ESSERE  
FINITA ALL'IN-  
FERNO!

PARADISO/ SEI  
IN PARADISO / CO-  
NOSCERAI IL POTE-  
RE CASTIGATORE  
DEL DIO SUPRE-  
MO!

IL TUO SENO SI  
RAGGRINZIRA' CO-  
ME FRUTTA SECCA  
E TI USCIRA'  
VAPORE DALL'OM-  
BELICO!



GHITA STUDIA IL SUO LO ALIENO COME  
UNA PULCE SULLA SCHIENA DI UN CANE.  
ACCOVACCIATO.

SMETTILA DI BAL-  
BETARE COME  
UN MAIALE!

PARADISO  
O INFER-  
NO, HO  
CHIUSO CON  
L'IDRO-  
MELE!

GLI OCCHI TI  
ESPLODE-  
RANNO E GLI  
ORECCHI TI  
ANDRANNO  
IN POLVE-  
RE!



SEF DECLAMA, DESCRIVENDO I DETTAGLI  
DELL'ESPIAZIONE DI GHITA, CHE SEMBRA  
RIMANDATA, O REVOCATA.

E' REALE! MA  
NON E' NE' DIO,  
NE' IL PARADISO,  
NE' L'INFER-  
NO.

SEMBRA PIU'  
UN BUDELLO  
GRANDE  
COME IL  
TEATRO  
URDIANO!

COME  
ESCO DA  
QUESTO  
NIDO DI  
VERMI?

LE  
TUE NATI-  
CHE BRUCE-  
RANNO NELLE  
FIAMME E  
DEMONI USCI-  
RANNO DALLA  
TUA FES-  
SURA!



LA MIA FESSURA  
NON HA DEMONI.  
MA TI FARO'  
UN FAVORE  
MINGERO' SUL  
TUO DIO.

SGUALDRINA  
BLASFEMA / IL  
PIETOSO HA  
DECISO DI RI-  
SPARMIARTI!



MA NON  
SEF, SUO  
PRETE!





I TENTACOLI E LE BULBOSE FATTERZE DELLA CREATURA OSCILLANO, COME UNA MOSTRUOSA ALBA IN UNA LAGUNA ALLA LUCE LUNARE. SEF AFFERRA GHITA, I SUOI DENTI ROTTI NE MORDONO FORTE LA CARNE. IL PRETE, SE NON LA PURIFICAZIONE, AVRA' LA SUA MORTE. LA DONNA, VULNERABILE NELLA SUA NUDITA', PICCHIA LA VISCIDA PELLE RETTILIANA.



L'OMBRA DI UNA LOTTA MORTALE GIA' AVVILUPPA I DUE RIVALI QUANDO ARRIVA DAHIB. IL SEMITROLO SI AVVICINA CAUTO ALL'ARENA.

DAHIB DEVE COLPIRE CON PRECISIONE. CON CALMA PUNTA LA SUA FOLE PREDA.



E CON UN DOLCE MOVIMENTO PONE FINE ALLO SCONTRO. LA SPADA TAGLIA IL COLLO DELLO SCABRO VICARIO.



LA TESTA MOZZA DEL PRETE ROTOLA SULLA MASSA ALIENA, E SPARISCE IN UN LABIRINTO RUGOSO.





LA MORTE HA ROTTO LO SQUALIDO LEGAME FRA IL PESTE E IL DO-CREATURA. FUMI DI VAPORE MEFITICO SBUFFANO DALLE APERTURE DELLA BESTIA. UN LAMENTO OSCEVO FENDE LA FETIDA ARIA E UN TREMORE SCUOTE LA SUPERFICIE DELL'ESSERE, LANCIANDO VIA GHITA E DAHIS COME DADI SU UN TAVOLO DA GIOCO.

I DUE FINISCONO FRA IL MOSTRO E LA PARETE CALCAREA DEL SUO NIDO. COME PER VENDETTA, L'ADORATA CREATURA CAVERNICOLO DI SEF SI ESPANDE E STRINGE L'INTERSTIZIO. LA DONNA E IL SEMITEOIL VEZZRANNO SCHIACCIATI. SEF SARÀ SODDISFATTO. GHITA LO RAGGIUNGERÀ, E SARÀ ASSORBITA NELLA MASSA PROTOZOICA DEL SUO AMATO.





IL CANTO DI MORTE DI GHITA, LA BLASFEMIA ODE AGLI DEI FAGANI, VIENE SOFFOCATA DALLA MASSA SPUGNOSA. IL LETALE CUSCINO SI ESPANDE. POI SI FERMA E SI RITIRA.



LA DONNA E IL SEMITROIL ASPIRANO L'ARIA MALSANA COME FOSSE BREZZA PRIMAVERILE. LA MORSA NON E' RIUSCITA A STRIZZARE GHITA DI ALIZARR FINO A FARLA PENTIRE.



DOLCE ALCOL DI GINEPRO! L'SCIAMO DA QUESTA FOGNA!

E' ANCORA CORTIGIANA. UNA PROSTITUTA LADRA. UNA PROFANA CONCUBINA DEL DESIDERIO. CHI AVRA' SALVATO UNA TALE BECCONA SE NON UN SUO SIMILE?



GUARDA, DEA! LASSU'! SUL BORDO!

CHE MI FRIGGA... THENEF!

IL FALSO MAGO COMPIE LA SUA PRIMA VERA STREGONERIA. NELLA MANO DI THENEF C'E' L'OCCHIO DI TAMMUZ. IGNEI RAGGI DI LUCE ESCONO DALLA GEMMA MAGICA E COLPISCONO LA BESTIA. THENEF SA CHE TAMMUZ HA DI NUOVO AIUTATO GHITA, LA CORTIGIANA DI ALIZARR.



ZAGORETHZOM-ORR-INEXTIO-NADIR DOMI.

THENEF!



IL FURFANTE E' RIUSCITO A COMANDARE LA GEMMA!



VIENI, COSINA! DAHIB! FALLA USCIRE DA QUEL BUCO! VIENI! GUARDA COME FACCIO BALLARE LA DANZA DEL DIAVOLO A QUESTA CITTA' DEGLI INCUBI!



THENEF, EBBRO DI POTERE, ORDINA CHE DRILL, DIO DELLE CAVERNE, ESCA DAL NIDO.  
IMMENSI TENTACOLI CERCANO IL LATO ESTREMO DEL CRATERE. POI, CON GRAZIA, IL CORPO  
CENTRALE DELLA CREATURA RISALE LA PARETE DEL PRECIPIZIO.

SALI,  
NEL NOME  
DI TAMMUZ,  
DEA DI  
ALIZARR!

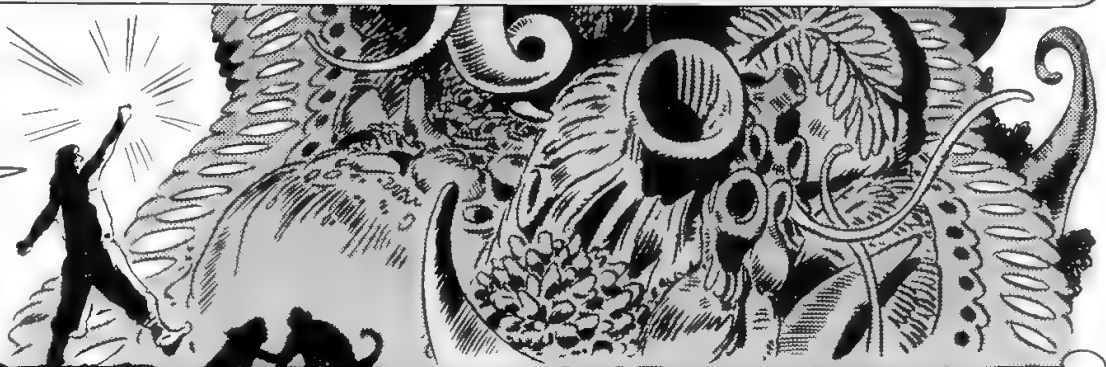


IL VECCHIO  
THENEF HA MESSO  
IN PIEDI QUEL  
SACCO DI  
BUDELLA!



SCALANDO IL CALCIARE COME UNA TITANICA LUMACA, LA CREATURA SALE. IL MAGO E' IN  
GIUBILO. INCEDE SULLA SPORGENZA, URLANDO ORDINI E RECITANDO FORMULE DA OGNI TE-  
STO DI MAGIA E DI SCIENZE ARCAE.

DEYOD  
PA BYUN  
BA MIG,  
SORGI! YIN  
FU CHIN, SALI!  
CONTRA AER  
LAPIDUM,  
SU SU  
SU!



THENEF! FIGLIO  
D'UNA SCROFA, NON  
DUBITERO PIU' DEI  
TUOI POTERI!





**T**ratto dall'omonimo fumetto del disegnatore Dave Stevens, "Rocketeer" è stato anche protagonista di una divertente pellicola della Touchstone Pictures diretta da Joe Johnston che purtroppo non ha avuto successo né in patria né all'estero. Ispirandosi più alla trasposizione cinematografica che ai "comics", la Screamin' Products di Albany ha così lanciato sul mercato un imponente modello in 1/4, grande scala che contraddistingue tutti i prodotti nati sotto il suo marchio. Stampato in vinile di colore bianco e composto da sei pezzi (casco, testa e torso insieme, braccio destro, braccio sinistro, gambe e "zaino-razzo") il kit è corredato anche di un tubicino di plastica che serve per realizzare la canna della pistola impugnata da "Rocketeer" e di un foglietto sempre di plastica dal quale devono essere ritagliati il mirino dell'arma e l'aletta da montare sul casco. Il rettangolo di vinile trasparente serve per realizzare la visiera. A differenza dei modelli di altre marche, i kit Screamin' Products non presentano imperfezioni superficiali anche se il loro livello di dettaglio non è paragonabile a quello offerto da Horizon, Halcyon e GEOMETRIC Design. L'assemblaggio è comunque di una estrema facilità e le stuccature davvero ridotte al minimo indispensabile. Qualche problema lo pone invece la separazione dal casco del vinile in eccesso, in particolare per quanto riguarda la zona degli occhi in cui bisogna stare attenti a non tagliare per sbaglio la superficie attorno ad essi. Aletta e mirino si "asportano" dal foglietto di plastica senza difficoltà ma necessitano di un paziente lavoro di rifinitura dei bordi per mezzo della carta abrasiva inumidita. Prima della colorazione, molto bene illustrata dal foglio di istruzioni contenuto nella scatola, risulta quanto mai d'obbligo la visione della videocassetta per cercare di riprodurre il più fedelmente possibile i colori del costume indossato durante le riprese dall'attore Bill Campbell. Noi abbiamo utilizzato il marrone scuro per i capelli, il nero per i guanti i cui bottoni sono in argento, il color ruggine per il giaccone e l'ottone per i bottoni, specificatamente l'acrilico XF-55 "Deck Tan" della Tamiya per i pantaloni e nuovamente il marrone scuro per gli stivali. Il casco, di difficoltoso posizionamento sulla testa,

# Arriva l'uomo razzo

di Pierfilippo Siena

**Dopo aver presentato, qualche mese fa, il kit di Freddy Krueger in scala 1/6 prodotto dalla casa giapponese Kaiyodo per l'americana Screamin' Products Inc., passiamo ora ad esaminare il modello realizzato per intero negli Stati Uniti riproducente l'uomo-razzo chiamato "Rocketeer".**

è color ottone, lo "zaino-razzo" alluminio con i coni superiori in oro e quelli di scarico in nero. La pistola è grigio scuro metallizzato. Un ultimo consiglio, il modello, che ha una

stabilità mediocre, deve essere posizionato sopra ad una basetta di legno e quindi bloccato per mezzo di piccole viti, dal momento che l'appesantimento dell'interno dei piedi

non è di grande aiuto. La stessa Screamin' Products, regolarmente importata e distribuita in Italia dalla Bradicich Korps di Torino, ci avverte nell'edizione 1994 del suo catalogo

che il modello del "Rocketeer" non è più in produzione e che gli stampi sono ormai distrutti. Il lettore/modellista che avesse voglia di cimentarsi nella costruzione dell'"uomo-razzo" sappia che diversi esemplari sono ancora reperibili sia presso il distributore italiano che in alcuni negozi specializzati. Il "Rocketeer" della fotografia che illustra questa pagina, assemblato e dipinto da Rino Righi e dal sottoscritto, è stato esposto con grande successo nel corso della mostra "Imagomodellismo 2", tenutasi in seno alla seconda edizione di EXPOCARTOON.

**"The Rocketeer", in scala 1/4, Lire 140.000, art. #2100 prodotto dalla Screamin' Products, Inc., P.O. Box 6577, Albany, New York 12206 U.S.A., distribuito in Italia da Bradicich Korps S.a.S. Advanced Modelling Imports, via Mombasiglio 17c, C.a.p. 10136 Torino, tel. 011/390262, fax 011/365521.**





# Quale Cyberpunk?

di Gianfranco de Turreis

**Non si può non essere d'accordo con Valerio Zecchini, autore di un interessante saggio su George Orwell e i mondi virtuali (Synergon, Bologna, 1994) che in lungo intervento pubblicato da Ideazione del novembre-dicembre 1994, scrive:**

«Si è cercato, specialmente in Italia, di caricare il Cyberpunk di una valenza ribellistica e di resistenza sociale, facendolo assurgere a fenomeno pseudo-politico. La sinistra culturale italiana, insomma, ha continuato nella sua lunga tradizione di strumentalizzazione delle mode e delle tendenze di provenienza anglosassone per indirizzarle a fini demagogici. Ma William Gibson demolisce queste forzose ideologizzazioni (in una intervista al mensile inglese *Vox*): "Alle mie conferenze c'è sempre qualche ragazzo entusiasta che dichiara di vedere Peter Case (l'antieroe di *Neuromante*) come un modello da imitare. A questo punto io gli dico che Case è un disadattato, un drogato incapace di una normale relazione". E addirittura c'è chi ha scritto, come Mafalda Stasi (*God save the Cyberpunk*, Synergon, Bologna, 1993): «La decisa inclinazione verso l'area genericamente definibile di sinistra avviene solo sul versante socio-politico dell'ambito Cyberpunk italiano e si deve stare bene attenti a non estendere l'ideologia nostrana ai prodotti Cyberpunk statunitensi. Il ribellismo e l'anarchismo punk entrano nel Cyberpunk assumendo delle valenze politiche definibili in breve di destra».

Questo solo per dire che la situazione è **molto** complessa e affatto semplicistica, e non per affibbiare colori ed etichette al movimento Cyberpunk, come si sono affrettati invece a fare altri che vedono ogni ribellismo, ogni anarchismo, ogni tendenza libertaria sempre tinta di rosso, virata a sinistra. Ce lo conferma anche Bruce Sterling, uno dei teorici del movimento, giunto a Roma il 1° dicembre scorso per presentare il suo romanzo *Isole nella rete* edito da Fanucci. Questo quarantenne

dall'aria tipicamente americana (per usare un luogo comune), afferma esplicitamente di non essere marxista, bensì di essere un attivo difensore della libertà di espressione e di informazione (e chi non lo è?). È insomma un buon democratico i cui libri, ci ha detto, vengono letti non solo dagli "hackers", ma anche dai poliziotti, tanto è vero che il governo americano lo manda in giro per il mondo a pubblicizzarli, e tanto è vero (come ci ha riferito il suo editore italiano) che è divenuto consulente del FBI per i crimini informatici... Ma ecco per esteso la conversazione che abbiamo avuto con Bruce Sterling nei saloni ottocenteschi dell'*American Academy* sul Gianicolo a Roma, il 2 dicembre.

**Nei suoi romanzi ambientati in un futuro prossimo, i suoi protagonisti mantengono intatta la loro personalità e individualità nello spazio cibernetico: non pensa che nella nostra realtà invece i cibernetici corrono il pericolo di disperdere questa loro personalità?**

Io credo ormai che la frammentazione della soggettività sia una realtà, un fenomeno reale, e rispetto a quella che era la vita dei nostri predecessori le nostre vite lo siano molto di più.

Per esempio, nel passato negli Stati Uniti nelle famiglie c'era chi aveva uno o due lavori e adesso ne ha sette, otto; le famiglie sono spezzate, ci sono diversi matrimoni, divorzi, figli di diversi matrimoni, quindi alla fine uno ha un po' di difficoltà a trovare una solida base e così a questo punto la personalità va in pezzi. Credo che questa frammentazione della nostra soggettività per la generazione degli anni '90 sia come l'alienazione per la ge-

nerazione degli anni '30, una sorta di malattia spirituale.

**In un articolo ad "Interzone" nel 1991 lei disse che il Cyberpunk agli esordi del movimento era l'espressione letteraria di quello che lei ha definito la "Bohème degli anni '90" e si lamentava dello slancio perduto. Non pensa che il Cyberpunk sia oggi diventato una specie di moda di imitazione e che in fondo - per adattare una famosa definizione della fantascienza - "è Cyberpunk tutto quello che scrivono gli autori definiti Cyberpunk" con poco degli intenti originari? Insomma, si è passati da un movimento di minoranza a un fenomeno di massa?**

Credo che sia vero il fatto che il Cyberpunk sia diventato una moda. Ormai moltissime persone che scrivono su riviste come "Wired" o si definiscono Cyberpunk, così come degli autori che fanno i giornalisti, che scrivono per il cinema. Credo che questo sia il prezzo che si paga per il successo e quindi forse non si può evitare. È una cosa che capita più o meno per tutti. L'unica cosa che si può fare è tenere duro e continuare ad andare avanti, ormai anche i Cyberpunk sono arrivati a capire che pure le macchine falliscono.

**È stato detto più volte e anche scritto che il movimento Cyberpunk si è concluso. Lei ritiene questa esperienza veramente finita?**

Credo che ormai sono anni che lo si dice, lo hanno ripetuto venti o trenta volte che questi movimento è finito. Io comunque sono un Cyberpunk e mi sembra che in questo momento sia molto più popolare di quanto lo sia stato in passato, scri-





loro il lavoro letterario e intellettuale, l'ambizione di Ballard che

vo best-seller, ho un pubblico molto più vasto. Addirittura il governo mi manda in giro per pubblicizzare i miei libri. Non sono morto.

**Il romanzo di fantascienza "The Different Engine", scritto con Gibson, che si pone in questo contesto, è un romanzo che mette un punto fermo nell'esperienza Cyberpunk oppure è solo una tappa per andare avanti?**

Io credo che quel libro sia un lavoro molto serio di analisi sociale perché trattava dell'impatto della ricostruzione industriale e della rivoluzione informatica e quindi molto spesso le persone quando sentono parlare di Cyberpunk, di libri Cyberpunk, pensano che siano libri divertenti, affascinanti, privi di contenuto intellettuale, come se fosse un video di pop, di rock, noi invece non siamo delle rock-star, siamo degli autori seri, noi veramente pensiamo e riteniamo giusto quello che scriviamo, noi pensiamo a quello che scriviamo, quindi per me quel libro è proprio quello che avrei voluto fare, forse il libro del quale vado più fiero.

**Quale bilancio fa di questa esperienza, cosa ha portato di nuovo nella fantascienza internazionale?**

Credo che periodicamente la fantascienza abbia bisogno di essere rinnovata, semplicemente perché a volte la realtà supera quella che era la fantascienza, quindi le cose fantascientifiche diventano vecchie, superate. Bisogna allora apri-

re le porte per fare entrare nuova aria, nuova luce, buttare via i mobili vecchi e fare qualcosa di nuovo e questo è quello che noi cerchiamo di fare, ma io non credo che noi con questo mettiamo un punto finale, perché in futuro quello che noi scriviamo adesso diventerà sorpassato, e comunque dobbiamo in ogni caso onorare il passato, onorare quelli che sono stati i nostri predecessori, utilizzando quello che è stato il loro spirito, senza semplicemente imitarli meccanicamente, cogliere il loro spirito e andare avanti.

**Una volta ho paragonato il Cyberpunk alla new wave inglese degli anni '60 perché anch'essa tentò di portare elementi nuovi di linguaggio e argomenti nella fantascienza dell'epoca, elementi che sono diventati in seguito una parte fondamentale negli anni successivi. Lo stesso sta accadendo credo per il Cyberpunk. È d'accordo?**

Io spero che nel futuro quando le persone leggeranno i nostri romanzi penseranno che per alcune delle cose che noi abbiamo immaginato avessimo torto, che non succederanno, io spererei che fosse così, comunque spero anche che loro capiscano che noi abbiamo fatto del nostro meglio, abbiamo lavorato molto duro, però delle cose non succederanno, fortunatamente. Infatti questo è ciò che io penso della new wave inglese degli anni '60. Possiamo fare un paragone con il

comunque rimane al di sopra di tutti gli altri suoi colleghi e dei suoi contemporanei.

**C'è allora un rapporto tra l'inner-space di Ballard e il cyber-space dei Cyberpunk?**

Credo proprio di sì, forse per il fatto che lo spazio che noi abbiamo creato è come quello di Ballard, un po' contro le cose che erano state create dalla fantascienza, cioè il fatto di volare sopra le stelle, l'outer-space, e infatti io e Gibson siamo sempre stati appassionati delle opere di Ballard. Abbiamo sempre letto fin da bambini le sue opere, ci consideriamo come suoi figli. Quando Ballard dice che la terra è l'unico pianeta veramente alieno, io credo che sia proprio una cosa geniale.

**A proposito di linguaggio e anche in riferimento alla new wave, molti accusano il Cyberpunk di poca chiarezza. Non pensa che la leggibilità sia necessaria per trasmettere le proprie idee, il proprio messaggio e che la poca comprensibilità sia uno dei limiti del movimento?**

Ho una storia interessante da raccontare a questo riguardo. Quando fu pubblicato il libro di Gibson **Neuromante** nell'84, molti dei miei amici lo hanno letto e sono venuti da me e hanno detto di non aver capito nulla. Nel '94 sono tornati da me e mi hanno detto che quello che è scritto in quel libro è quello che dicono tutti, lo dice la televisione, lo dice la radio, è diventato

quasi un cliché. È una lezione da trarre da questo.

Forse Gibson era un po' avanti, quello che era iniziato come una cosa incomprensibile, che diceva solo lui, dopo 10 anni è diventata una cosa che dicono tutti.

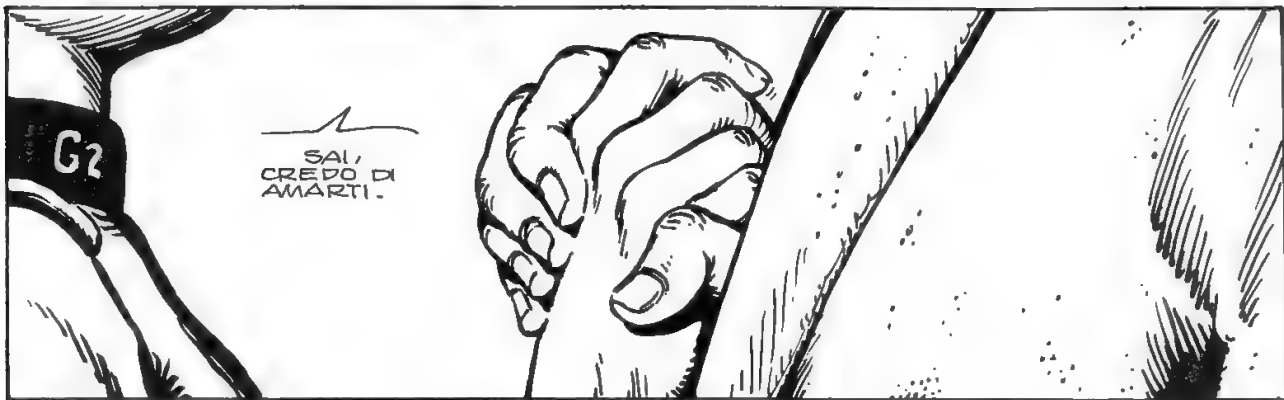
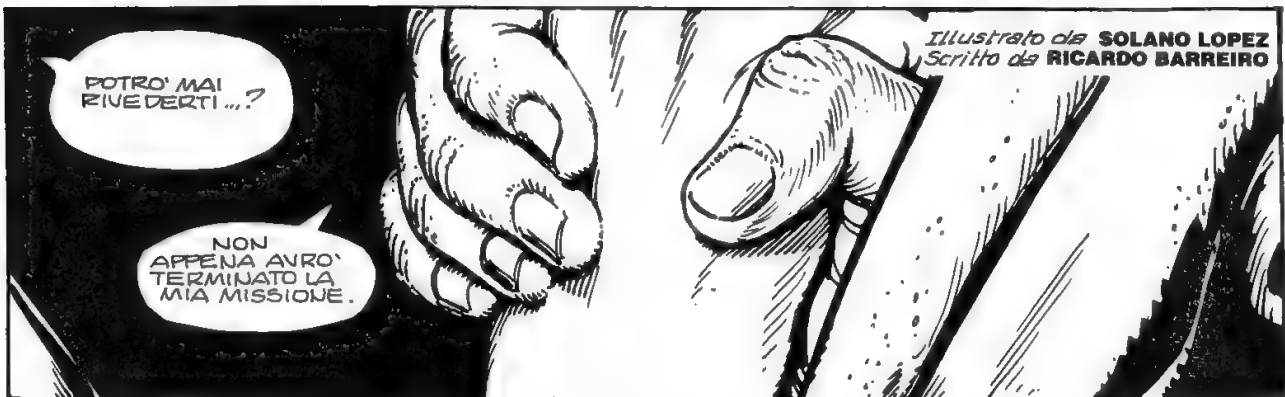
**Lei usa spesso i termini libertario e anarchico per definire il Cyberpunk. Lo si può dunque interpretare anche secondo un punto di vista ideologico e politico oppure no?**

Penso di sì. Forse, però, è un tipo di politica un po' insolita perché si interessa di più della comunicazione che, per esempio, dell'economia. Certo non siamo dei marxisti. Io sono molto attivo nel campo della libertà nell'elettronica. Io credo nella libertà d'informazione, nella libertà d'espressione e quindi credo che anche l'informatica debba essere libera. Sono molto attivo nella politica, nei limiti di ciò che può fare uno scrittore di fantascienza; non è che ambisco ad avere una posizione politica o a diventare membro del parlamento, anche perché persone che fanno questo ce ne sono tantissime, mentre di scrittori di fantascienza ce ne sono pochi al mondo!

*E dunque, possiamo sottolineare che il Cyberpunk si è trasformato in "moda" e corre il rischio di perdere le sue caratteristiche originarie. E ancora, esso si deve considerare una tappa nell'evoluzione della fantascienza e acquisendo i nuovi dati della scienza, senza rinnegare il passato ma reinventandolo. È esattamente l'interpretazione da me data al movimento nel saggio **Galassia Fantascienza** scritto alla metà del 1992 e pubblicato sulla **Rivista dei libri** del gennaio 1993, due anni fa...*



# PETER KOCK







AH, A QUANTO FARE DEVO ANDARE. DOBBAMO STENDERE GLI ULTIMI DETTAGLI DEL MIO VIAGGIO.



E' TUTTO FRONTO. TI IMBARCHI SULL'ULTIMA BIO-NAVE CHE LASCERA' QUEWAR, FRA GLI ALIENI DEPORTATI...

TI RIMPIATRIAMO IN QUANTO INDESIDERABILE. SI DIRA' CHE ERI UN SOLDATO CONFEDE-  
DERATO.

QUESTO TI AIUTERA' AD ALLONTANARE I SOSPETTI SU DITE E TI SARA' PIU' FACILE PENETRARE NELL'IMPERO.

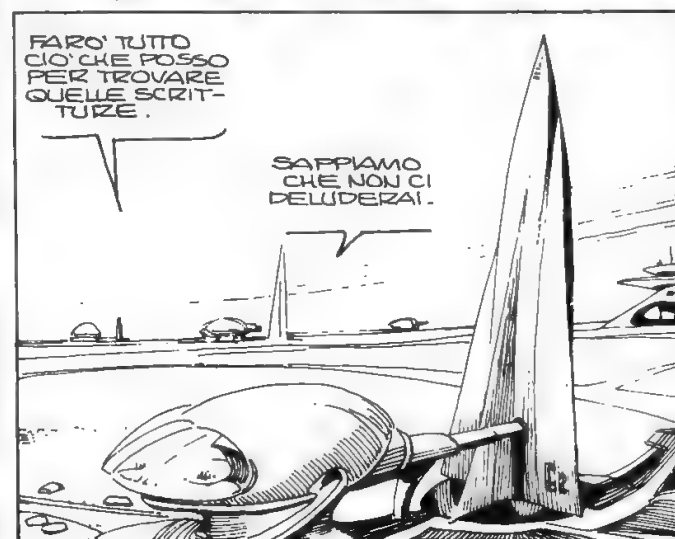


QUESTA BORSA CONTIENE SOLDI A SUFFICIENZA PER AIUTARTI A RAGGIUNGERE LA TUA DESTINAZIONE FINALE. C'E' ANCHE UN BIGLIETTO COL NOME DI UNO DEI NOSTRI AGENTI. POTRA' AIUTARTI A TROVARE LE ANTICHE SCRITTURE.



LA TUA MISSIONE E' DI VITALE IMPORTANZA PER NOI.

COME TI ABBIAMO SPIEGATO, ABBIAMO RAGIONE DI CREDERE CHE LE ANTICHE SCRITTURE CONTENGANO LA CHIAVE CHE CI PERMETTERA' DI LIBERARCI DAL GIOCO DELLA CONFEDERAZIONE...



FARO' TUTTO CIO' CHE POSSO PER TROVARE QUELLE SCRITTURE.

SAPPIAMO CHE NON CI DELUDERAI.



BUONA FORTUNA...



...E STAI ATTENTO.



Ed ecco  
perche', dopo due  
mesi di viaggio senza  
storia, ci troviamo  
sul ...

SOLANO LOPEZ 77

# CUORE GALATTICO





*Infatti il viaggio e' stato così tranquillo che, come al solito, io e Peter abbiamo staccato il nostro legame mentale...*

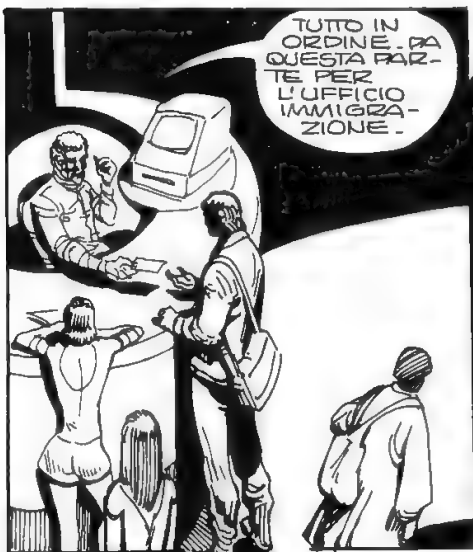
ECCO, RIEMPIA QUESTI MODULI DI AMMISSIONE.



*... Con il risultato che Peter ha dovuto compilare i documenti da solo. Anche se erano pieni di domande assurde, tipo "Cosa preferisce, mele o arance?" e "Quale di queste cose e' diversa dalle altre?" ... non presentavano una difficoltà tale da richiedere il mio ritorno in linea.*



*... Gli ci sono voluti precisamente 58 minuti, 20 secondi e 20 centesimi di secondo per riempire i moduli ...*



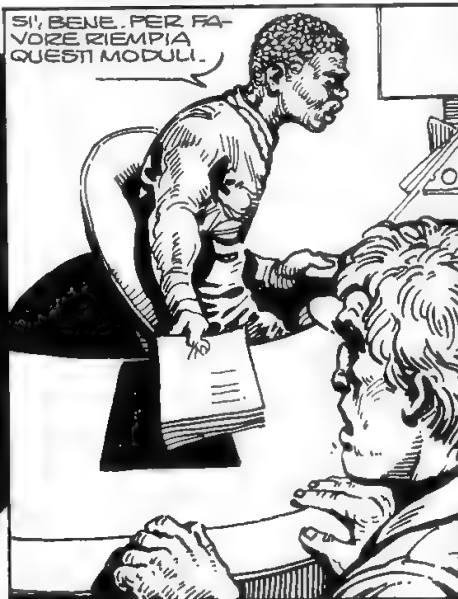
TUTTO IN ORDINE. DA QUESTA PARTE PER L'UFFICIO IMMIGRAZIONE.

**SERVIZIO  
DI IMMIGRAZIONE  
INTERSTELLARE**

NON  
BUSSARE



SI', BENE. PER FAVORE RIEMPIA QUESTI MODULI.



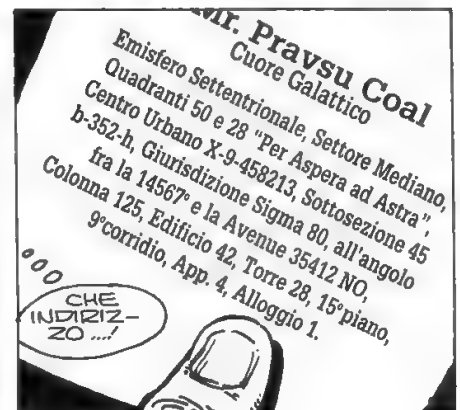
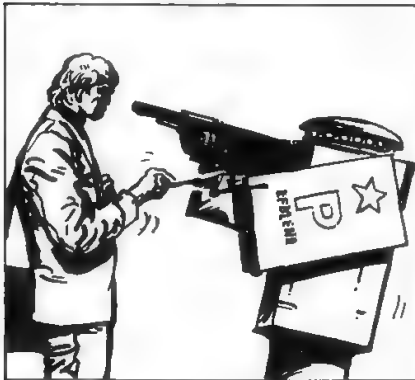
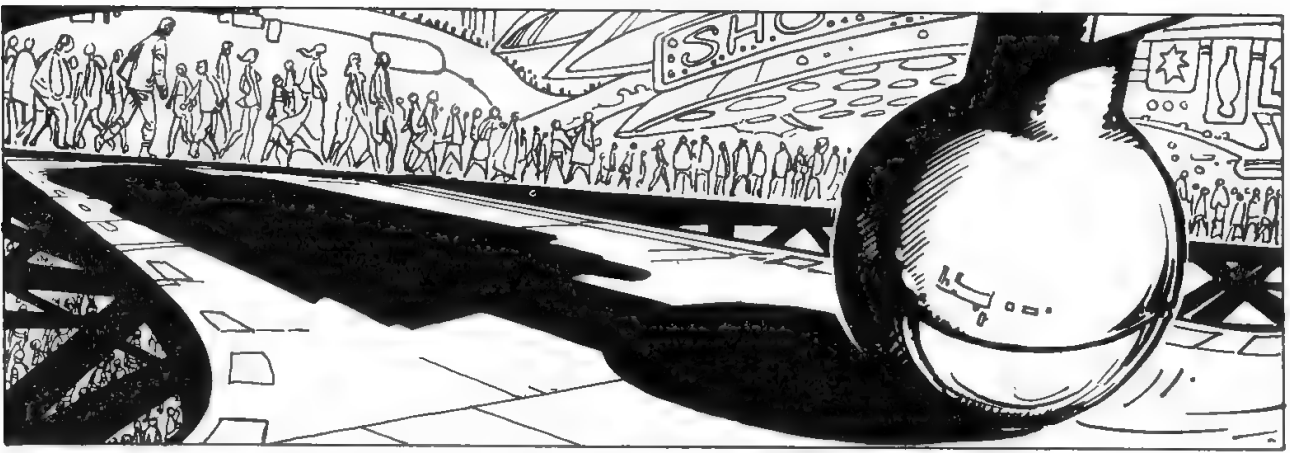
OKAY, VADA ORA ALLA COORDINAZIONE POLITICA.



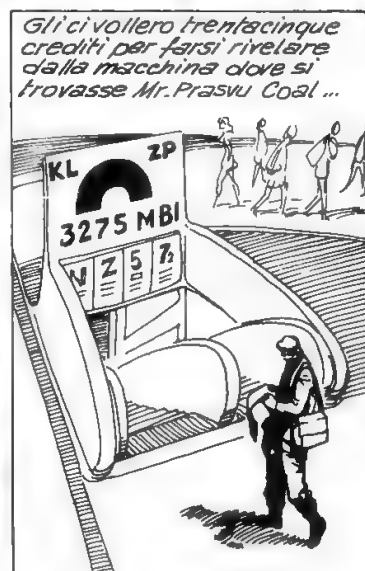
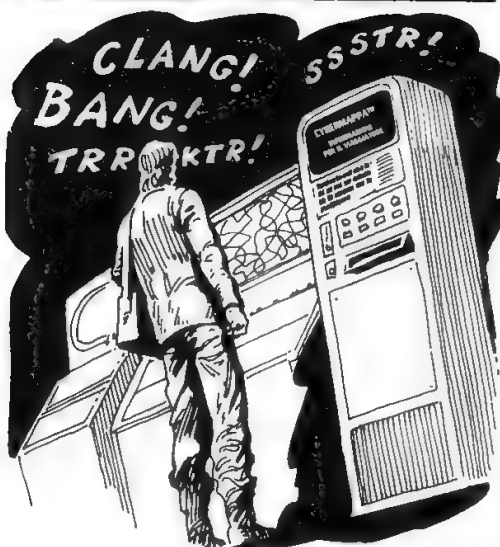








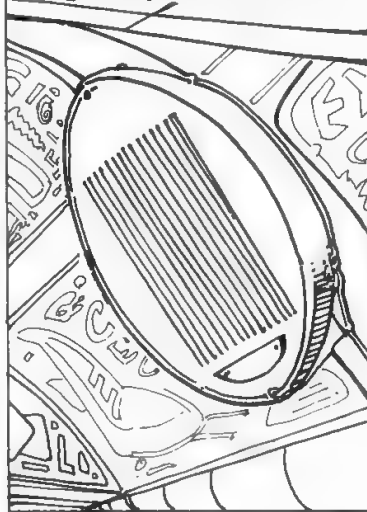








**Attenzione! Attenzione! Fra cinque minuti entreremo nell'area inquinata. Per favore indossate le vostre maschere antigas. Raccomandiamo a coloro che non hanno portato con sé la propria maschera di inserire venti crediti nel distributore vicino al sedile per ricevere la maschera antigas temporanea. Grazie!**



*Il viaggio nella zona inquinata durò esattamente tre ore e dieci minuti. Quando Peter tentò di togliersi la maschera antigas alla fine del viaggio, si rese conto che era in effetti del tutto temporanea.*



*E andò così, rimanendo vigile al 100% per tutto il viaggio (uno stato che mi serviva per favorire la giulidiosa somministrazione degli stimolanti occorrenti). Peter giunse finalmente alla prima tappa del suo viaggio...*







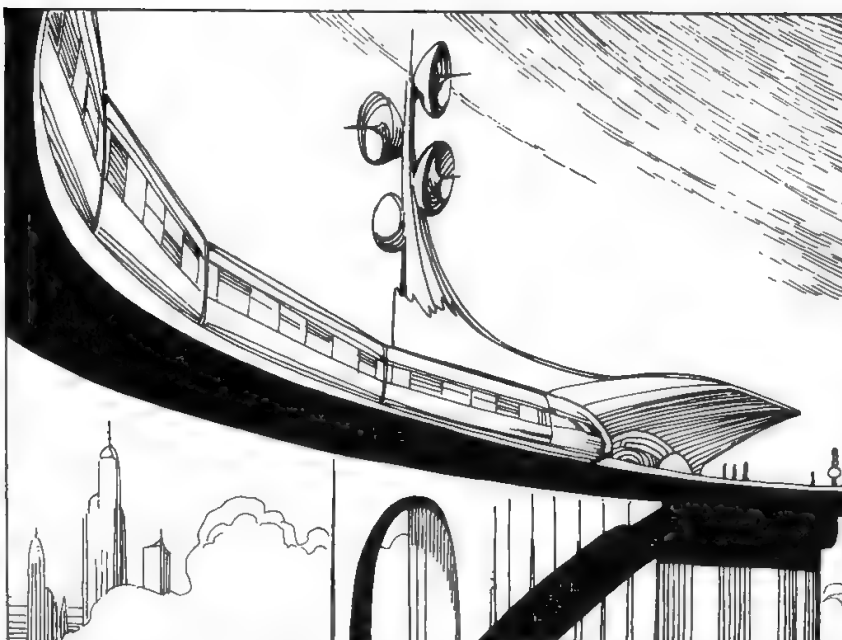
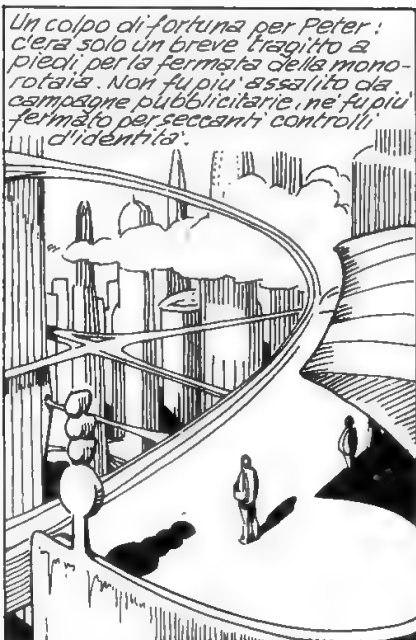




La prego di mostrarmi  
la sua carta d'identità,  
signore.





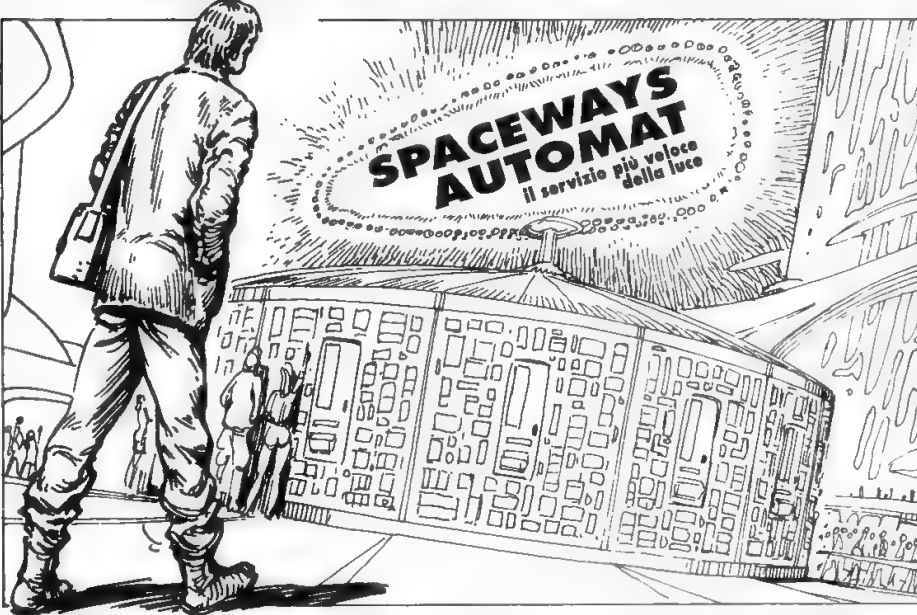
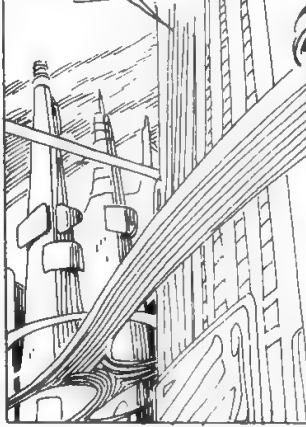




...Ma scopri che mancava solo un minuto e dieci secondi di percorso. Era giunto all'edificio 428, colonna 32 della Giurisdizione Sigma 53.



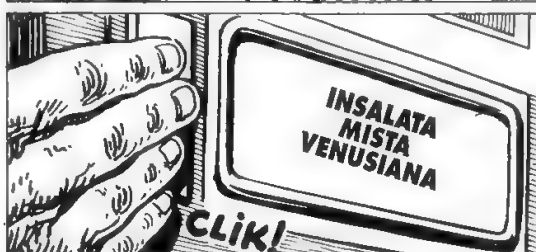
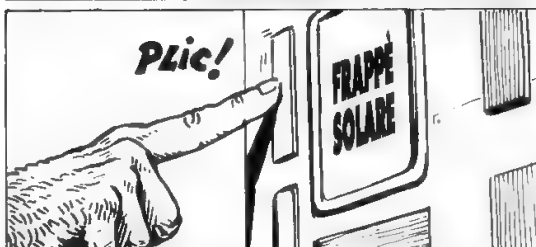
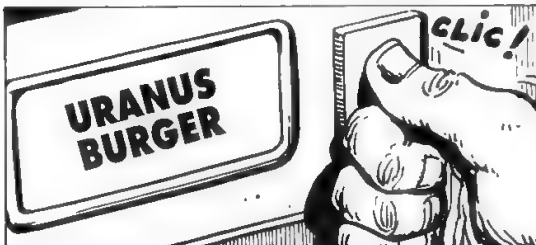
DOVE SI MANGIA IN QUESTO POSTO?



URANUS BURGER, UN CREDITO, FRAPPE SOLARE, CINQUANTA CENTESIMI; INSALATA MISTA VENUSIANA, UN CREDITO; TIRAVIA XANTURIANO, TRENTA CREDITI ...



... ZUPPA VEGANA, DUE CREDITI ...



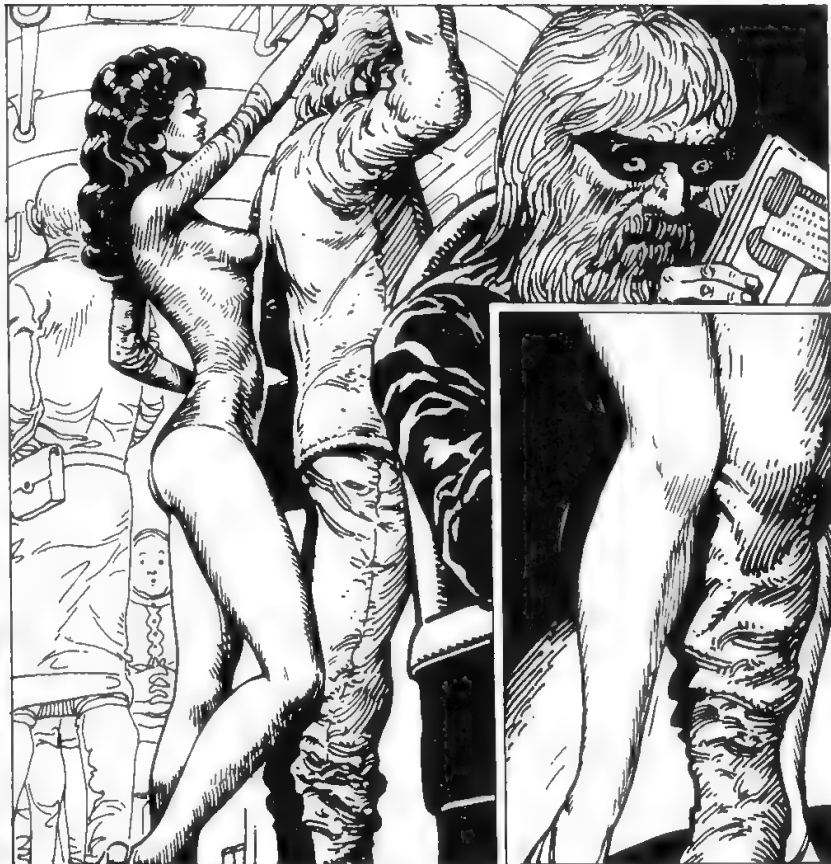
"TIRAVIA XANTURIANO"? CON QUESTI PREZZI CHI PUO' PERMETTERSI IL DOLCE ...?



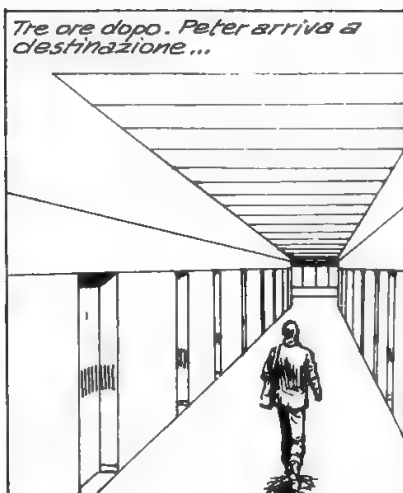




*Infine, dopo quattro altre soste  
con i robot del controllo identita',  
Peter era sull'ultimo tratto  
del suo viaggio.*













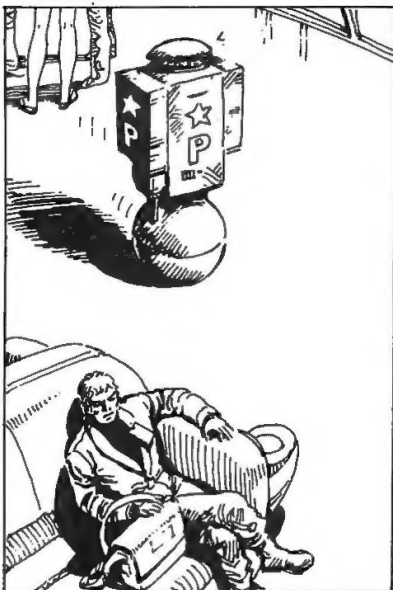
UN KILOMETRO? HO  
DOVUTO PRENDERE LA  
METROPOLITANA E DUE  
MONOROTAIE PER  
RAGGIUNGERE CASA  
SUA!...



AH, CAPISCO, HA USATO LA  
CYBERMAFFA. VEDE, SONO  
COSTRUITE PER RICONOSCERE  
SOLO MEZZI MECCANICI DI TRA-  
SPORTO. L'IDEA CHE QUALCOSA  
POSSA CAMMINARE VA OLTRE LA LO-  
RO COMPRENSIONE.



E così, trenta minuti  
dopo, eravamo  
pronti per lasciarci  
alle spalle questo  
irrazionale e  
confusionario  
pianeta...



La prego di  
mostrarmi la sua...



ECCO!  
PRENDI!

CLIK!



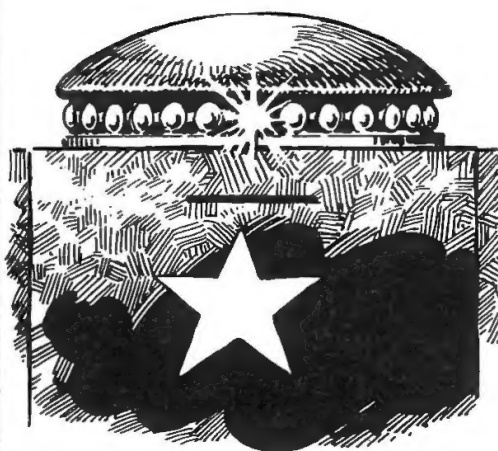
CLANG!  
BANG! RIIINNG!  
GLINK!  
TRRRR...



Grazie,  
tutto...

... A POSTO,  
GIUSTO?

Sì, signore... ma in futuro potrebbe  
portare la sua carta d'identità  
sul bavero destro...?



SOLANO LÓPEZ 77

FINE



# Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 142 - FEBBRAIO 1995

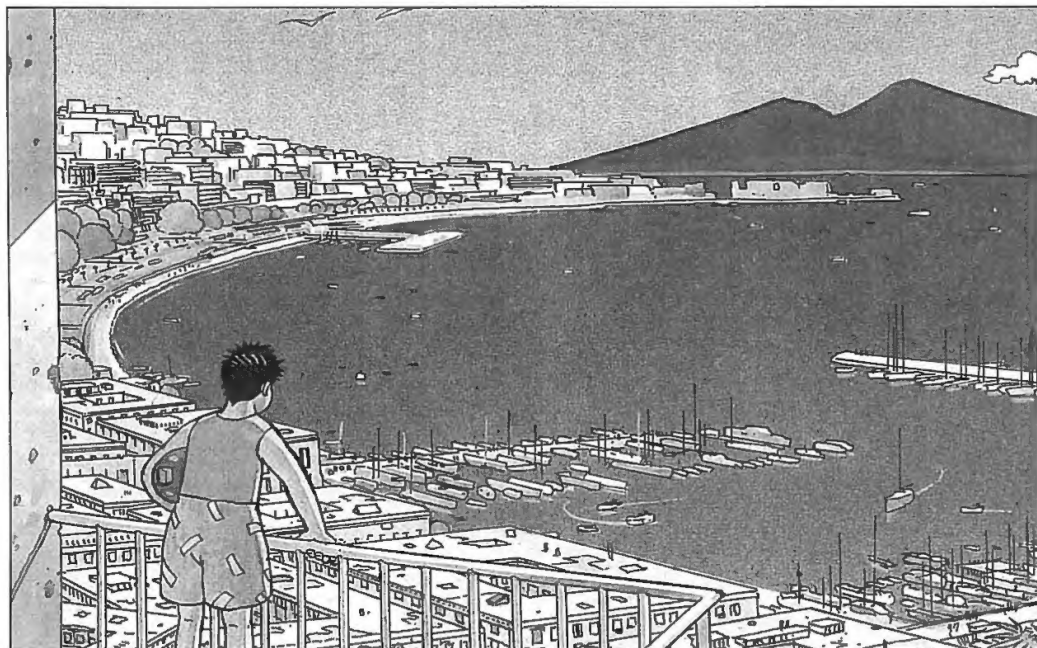
Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio			Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio		
	☹	☺	☺		☹	☺	☺
Il numero 142 nel suo complesso (contenuti)				Posteterna			
La qualità tecnica				Antefatto a cura di Gori			
Un'avventura di Cliff Burton: Purosangue di Rodolphe & Durand				Comic Art News a cura de L'Eternauta			
Ghita di Alizarr di Thorne				Arriva l'uomo razzo di Siena			
Peter Kock di Barreiro & Solano Lopez				Quale Cyberpunk? di de Turris			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				Indice di gradimento a cura dei lettori			

## Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 140 DICEMBRE 1994

	Dati in percentuale				Dati in percentuale		
	☹	☺	☺		☹	☺	☺
Il numero 140 nel suo complesso	13	53	34	Posteterna	0	67	33
La qualità tecnica	0	47	53	Retrospettiva Mondiali '94 di Genovesi	7	73	20
La fine di Donneman di Corben	0	60	40	Gli ingredienti del fantastico a cura di Genovesi & Passaro	0	73	27
Vedere Napoli di Moebius	13	27	60	Comic Art News a cura de L'Eternauta	13	47	40
Museum di De Felipe	13	60	27	Vita e metamorfosi della rivista di Asimov di de Turris	13	60	27
Un'avventura di Cliff Burton di Rodolphe & Durand	0	73	27	Passi di Galliani	20	60	20
Carissimi Eternauti... di Bartoli	7	67	26	Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena	27	60	13
John Wood: il mito dei fumettari di Genovesi	0	80	20	Indice di gradimento a cura dei lettori	0	87	13
Campagna abbonamenti	20	53	27				



LA RIVISTA DEL FANTASTICO  
**"ETERNAUTA"**

Periodico mensile - Anno XIV - N. 142  
Febbraio 1995 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 - testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% - **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Alessandro Benediti, Stefano Castellani, Stefano Dodet, Tito Intoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 - 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 - Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma - La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Moebius; **Diritti internazionali:** Comic Art

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti sono protetti da «copyright» e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione.

Quando risulta specificato i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

**Servizio Arretrati:** Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.

Gli arretrati fino al n. 59 non sono più disponibili.

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni editate dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.



# THORGAL

JEAN VAN  
HAMME

GRZEGORZ  
ROSINSKI

Dalle inquietanti  
brume del settentrione,  
laddove  
risiedono gli dèi,  
e gli uomini  
si confondono  
con la leggenda,  
giunge THORGAL!

**Ora in EDICOLA**  
la più bella saga  
di eroic-fantasy europea,  
proposta nella prestigiosa  
collana **BEST COMICS**  
iniziando dagli inediti:

**1-LA MAGA TRADITA**

Best Comics n. 37, 48 pp. a colori lire 6.000

**2-L'ISOLA DEI MARI GHIACCIATI**

Best Comics n. 38, 48 pp. a colori lire 6.000

in preparazione:

**3-I TRE SAGGI DEL PAESE DI ARAN**

**4-LA GALERA NERA**

**COMICART**





# *hai un appuntamento!*

da marzo in edicola tornano

su **COMICART**

le grandi avventure di

# **HUGO PRAT**

*«Lasciai Buenos Aires  
e andai in India e ancora in Cina  
e poi a Surabaya e da Giava a Samoa,  
ed infine a Escondido  
e da Escondido  
in altri posti bellissimi»*

Ogni mese in edicola sulle pagine di **COMICART**  
le **NUOVE STORIE** del grande maestro dell'avventura  
che si avvicenderanno con le ristampe delle storie classiche,  
il tutto corredato da acquerelli, testi e disegni dell'autore

**COMICART**

la rivista dello spettacolo disegnato